ATTACK SPECIAL

SILPHEED

シルフィード アタックガイド



序盤からハイスコアを
徹底追求した、シュー
ティングマニア必携書。
攻略に役立つ全キャラ
対応得点リスト付き！

ATTACK GUIDE

『メガドライブ FAN』1993 年 9 月号付録

ATTACK SPECIAL シルフィード

SILPHEED ATTACK GUIDE

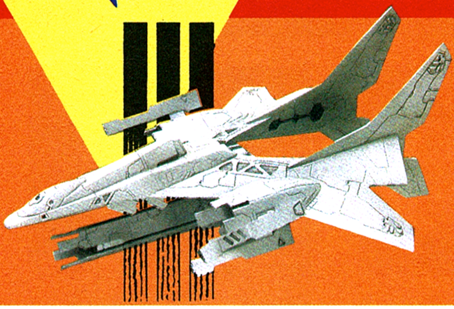
CONTENTS



本書の使い方

近年、発売本数が減少しつつあるシューティングのなかで、久々に話題を呼んでいる硬派のゲーム『SILPHEED(シルフィード)』。本書は、その内容・ステージを子細に解説することで、ハイスコアを目指す多くのシューティングファンの指南書たるべく企画されたものである。内容は3編に分かれる。第1編はどんなゲームなのかを、データで知るための基礎研究編。第2編は各ステージのポイントを取り出して解説するステージ攻略編。第3編は、開発者とのインタビューで振り返る攻略のまとめ編となっている。特に、マニュアルには記されていない数値を多く扱っているので、有効に活用してほしい。

ATTACK システム基礎研究編



本編は、ゲームに最低限必要なウェポンの解説から、敵の設定資料まで、幅広くゲームを知るために設けている。とくにウェポンの威力、敵の点数など、表面には直接現れないデータを採り上げているので研究の材料としてほしい。

戦略性重視の硬派シューティング

このゲームは、４種類のメインウェポンと４種類のオプションウェポンを装備して、全11ステージを戦う。各ステージごとに選んだウェポンは途中で変えることができないうえ、オプションウェポンには弾数制限があるので、ただ撃ちまくるタイプのシューティングとはかなり違った戦略性が生じてくる。

3D視点で展開

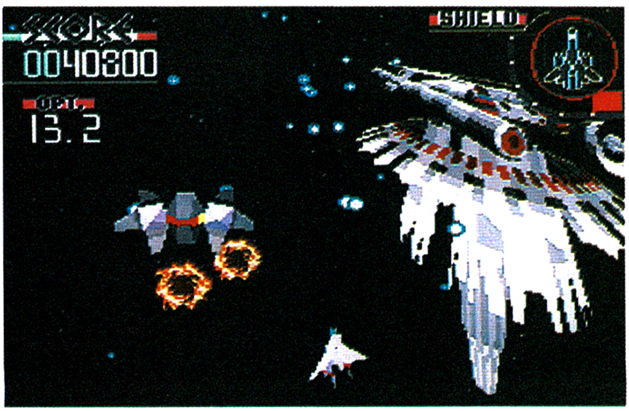
視点は自機の後方から見たいわゆる3Dタイプ。ポリゴンで表示された自機は小さめで、敵の弾などが見にくくなることは少ない。弾の飛び方や、敵の動作などが3D特有の動き方なので、最初はとまどうかもしれないがすぐに慣れるであろう。



奥に向かってパースがついた画面構成。弾も画面奥の方に飛ぶ

多彩なステージ

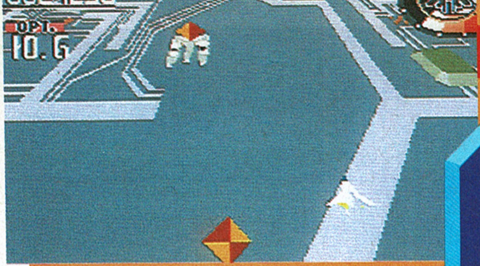
ステージは全部で11ある。隕石が飛び交う宇宙空間、敵の要塞内部、月面などバラエティに富んでいる。背景はほとんどがポリゴンで描かれていて、一部の背景は当たり判定があったり、それ自体がボスキャラクタになっているものもある。



計８種類のウェポンを使いこなして、反乱軍の首領、ザカリテを倒せ



地球上でボスと戦うシルフィード。背景もポリゴンを使っている



まずシステムを正確に理解しよう

基本システム総復習

攻略に入る前に、シールドの付き方、アイテムの効果といった基本事項をしっかり把握しよう。

画面に表示される情報の意味

このゲームは、得点に応じてパワーアップをするが、派手なパワーアップがないうえ、自機は１機のみ(コンティニューは3回まで可能)なので、シールドも非常に重要だ。攻守のバランスを取ることが肝心だ。

画面の見方

ゲーム中の画面は、右上がシールドの量、左上が得点、得点の下がオプションウェポンの使用可能回数を表示している。現在のステージ、ウェポンの種類などは表示されない。自分でセレクトしたオプションは、覚えておかないと撃ってみるまで分からないので注意しよう。

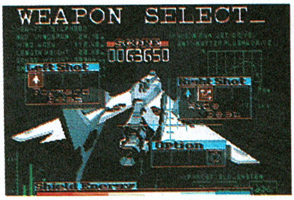
得点について

得点はこのゲームでもっとも重要だ。とにかく点を稼がないことにはウェポンが増えないのだ。また、オプションのエネルギーは得点に応じて補給されるので、積極的に敵を倒そう。

敵、隕石、アイテムキャリアなどを何らかの手段で壊した場合に点数が入る。ほとんどの壊せるものに点数があるのだ。



隕石を壊したり、ボーナスアイテムを取った場合も点が入る



得点に応じて、メインウェポン、オプションウェポンが増える



画面の左上の数字がスコア。その下がオプションを使える回数を表す。右上のシールドは、ダメージを受けると１ゲージ減るという表示方式だ

オプションのエネルギー

オプションウェポンのエネルギーは、使える回数で表示される。ウェポンごとに使用するエネルギーの量が違うので、武器セレクト画面で何回使えるか確認してからスタートしよう。ステージの途中でも、得点が入ればその場でエネルギーが増える。



オプションウェポンのＥ.Ｍ.Ｄ.Ｓは使用エネルギー値が大きい

シールドシステムを把握する

このゲームはダメージ制を採っている。自機にシールドがあり、敵の弾が当たったり、壁にぶつかったりするとシールドが1ゲージ分減る。ダメージを受けたあとには、約2秒間の無敵時間がある。



ダメージを6回受けて、シールドがなくなってしまった!

ダメージの受け方

シールドは6回のダメージまで耐えられる。7度めのダメージを受けるとメインウェポン、またはエンジンを損傷(スピードダウン)、さらにダメージを受けると両方が損傷する。その次は、即ゲームオーバーだ。

シールド回復の方法

ダメージは、アイテムを取ったり、ステージをクリアすると回復する。アイテムはシールド1、シールド2、シールド3、シールドフルの4種類。

ステージクリアすると、ステージ1、5ではすべて、その他のステージでは4ゲージ分のシールドが回復する。



リペアアイテムでシールド回復



ステージクリア時にも回復する

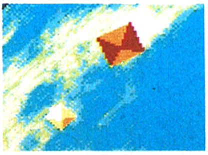
出現する9種類のアイテム

アイテムの数については、8月号で8種類とお伝えしたが、最終的に9種類になった。アイテムは、ステージ1のインビンシブル(編隊を倒すと出現)を除くすべてが、アイテムキャリアに入って飛んでくる。

なお、ハードレベルでは敵の数、耐久性などは同じだが、アイテムがまったく出現しない。



アイテムはアイテムキャリアの中に入って飛来してくる



アイテムキャリアの名前は、「ベルデ」



敵がアイテムを出すところは、ステージ1に一度だけある

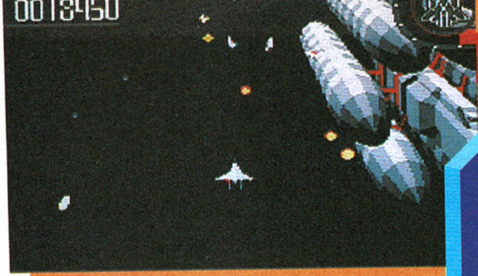
アイテムの特殊効果

ボーナスが2種類あるが、どちらも何種類かの決まった点数を持っている。つまり、同じ形のボーナスアイテムでも1000点のがあったり3000点のがあるというわけだ。

シールドリペアアイテムは、シールドがいっぱいのときに取ると、ボーナス得点になる。その点数は、シールド1ゲージ分につき1000点。ちなみにゲーム中に一度しか出てこないシールドフルは、8000点だ。

アイテム一覧

	ボーナス1。1000点から5000点の得点
	ボーナス2。10000点以上の得点になる
	シールド1。シールドを1ゲージ分回復
	シールド2。シールドを2ゲージ分回復
	シールド3。シールドを3ゲージ分回復
	シールドフル。シールドをすべて回復
	デストロイ。画面上の敵をすべて倒す
	インビンシブル。一定時間無敵になる
	オプションエネルギーアップ



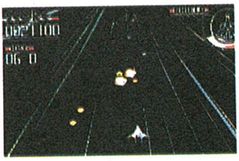
それぞれの特徴をピックアップ

メインウェポン

なくてはならないメインの武器を、マニュアルには載っていないデータもまじえて紹介する。

ステージの構成に見合う選択を

メインウェポンは全部で4種類ある。翼の左右に、それぞれ別の種類を装備することもできる。ステージの途中で装備を変えることはできない。最初から装備されているのはフォワードビーム。その後、得点を40000点取るごとに、左右どちらかに新しいウェポンがつく。順番はワイドビーム、ファランクスビーム、オートエイミングの順。一度ついたら、どのステージでも使うことができる。



右と左に違うウェポンを装備

効果的に使うには

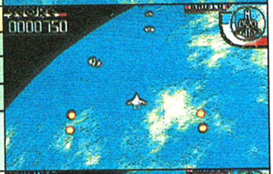
メインウェポンは、それぞれ特徴があり、威力、スピードにも差があるので、選択は慎重に。弾の威力については表を見てほしい。弾の速さはオートエイミングだけがわずかに速い。

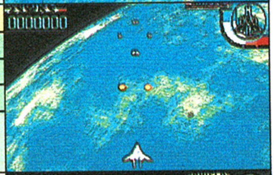
また、弾は遠距離と近距離で威力が違う。それは弾の色の違いで表示され、近距離では赤、遠距離では青の弾になる。

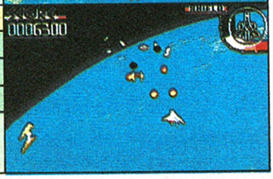
メインウェポン

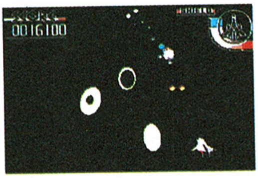
ウェポン	威力	
Forward Beam	近距離	2
	遠距離	1
標準装備。自機の正面に弾を撃つ。弾速は14。後半戦では心細い		
Wide Beam	近距離	8
	遠距離	なし
自機の斜め後ろから前方に、射程は短いが威力のある弾を撃つ。弾速は14		
Phalanx Beam	近距離	4
	遠距離	2
自機の前方に広く弾を撃つ。遠距離でも威力が強い。弾速は14		
Auto-Aiming	近距離	3
	遠距離	1
敵のいる方向に自動的に弾が飛ぶ。威力はやや弱め。弾速は16		



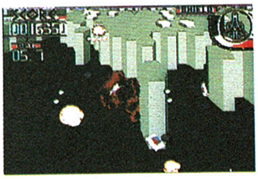




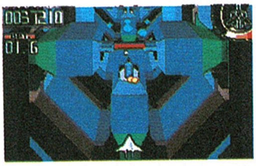




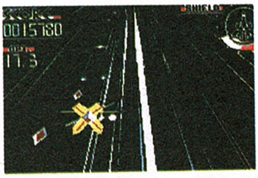
フォワード



ワイドビーム



ファランクス



エイミング



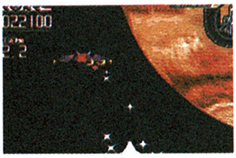
4種類の一撃必殺ウェポン

オプションウェポン

対ボス戦で役立つオプションも、効果的な使い方を知らないとエネルギーがむだになるぞ。

弾数には限りがある

オプションウェポンは50000点獲得するごとにランダムに1種類増える。オプションウェポンを装備すると、次のステージではそのウェポンは使えない。



ボスはオプションウェポンで

オプションを使える回数

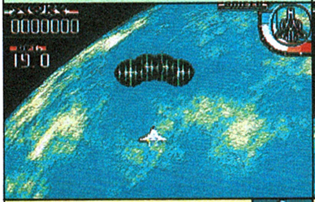
オプションウェポンは強力だが、弾数制限があることに注意。すべてのオプションは共通のエネルギーを使い、そのエネルギーを、1回の必要エネルギー数で割った数字が、画面に表示されるオプションの使用可能回数となる。エネルギーは、得点したときに、その点数の32分の1が補給される。また、ステージクリア時、オプションエネルギーアップアイテムを取ったときに、それぞれエネルギーが600補給される。

オプションのエネルギーは使わなければどんどんたまるので、あえて装備せずに出撃してもよい。選択画面でオプションを選ぶときに、そのままスタートを押せばOKだ。

オプションウェポン

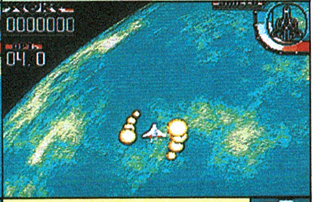
Graviton Bomb

敵の前方で爆発し、敵と敵の通常弾を消滅させる。約0.73秒間効果が持続する



E. M. Defense-System

通常弾を3回、その他の攻撃を1回防ぐバリア。当たり判定は未装備時と変わらない



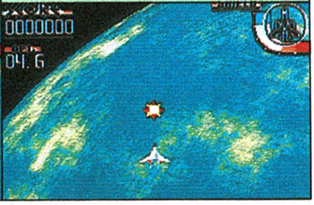
Photon Torpedo

前方の敵に、追尾する光子魚雷を発射する。弾数は8発。ザコ敵なら1発分の弾で倒せる



Anti-Matter Bomb

強力な破壊力を持つ対ボス兵器。約1.67秒間効果が持続する。2発まで連射が可能



オプション使用エネルギー	
Graviton	150
E. M. D. S	600
Photon	200
Anti-Matter	450



セレクト画面で、何回オプションを使えるか、確認できる



E.M.D.Sは敵の通常弾に当たると色が変わるのだ



いろいろな条件を加味して選ぶ

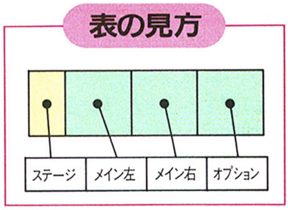
ハイスコアを狙うウェポン選択

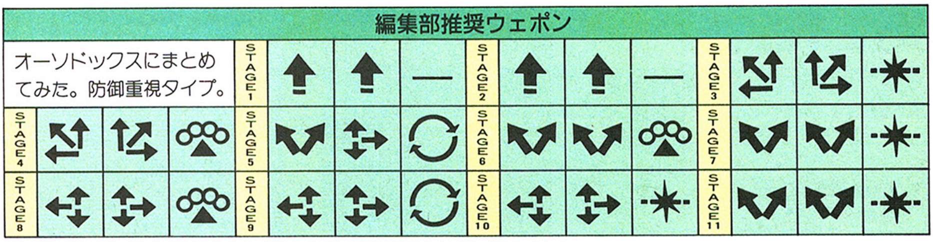
戦略性が重視されているゲームだからこそ必要になる、ウェポンの選び方を考えてみよう。

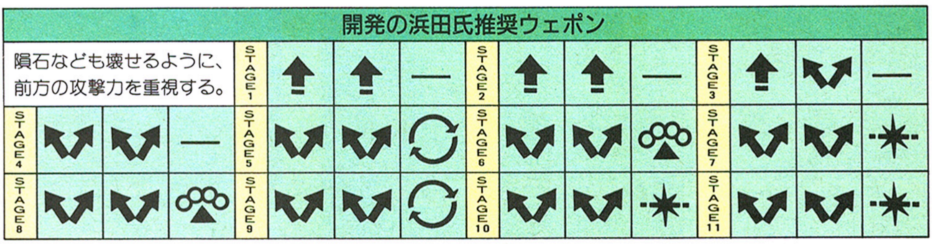
どのウェポンを装備するか!

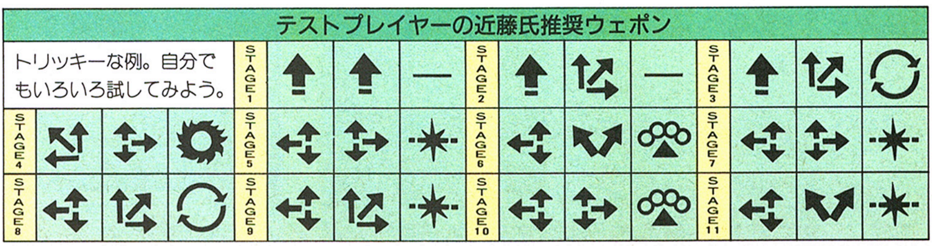
ウェポンシステムとステージの構成を理解することが上達の近道であるのはいうまでもない。そこで、ステージごとにどんなウェポンを選択していくのがいいのか、その例をいくつか挙げてみた。もちろん、人それぞれ好き嫌いがあるし、そもそもウェポンが手に入る順番がランダムなので絶対的な例ではないが、参考にしてほしい。

上段は編集部で考えた、初心者向け。高得点よりも、安全性を基準にした。中段は、ゲームアーツの開発者、浜田氏の案。下段はテストプレイヤー、近藤氏の例。ちょっと変わった組み合わせだが、近藤氏はこの装備で130万点以上を記録している。









※表中の記号は、6～7ページを参照してください。



あと100点欲しい人に!!

全キャラクタ設定資料

ザコからボス、果ては敵の弾まで網羅したキャラクタリスト。敵を知ることが攻略の第1歩だ。

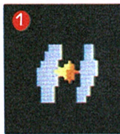
種類が豊富な敵キャラを紹介

ハイスコアをめざす人にとって、敵の点数は気になるところ。ここではすべてのキャラクタの点数を一覧にしてみた。

一般の敵

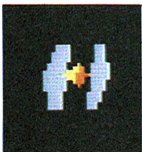
ザコキャラの点数は100点から数千点。編隊で出てきた敵をすべて倒してもボーナスなどはなく、常に一定の点数である。色違いでも名前が異なるものはそれぞれ掲載している。また、ボスの周りを回っているビットは、次のその他に含めている。

表の見方



❶	❷ カイル
	❸ 一般敵
	点数 ❹ 100
	弾❺ 通常弾
出現ステージ❻ 1、2、3、4、7	

❶キャラクタの写真
❷キャラクタの名前
❸キャラクタの種別
❹破壊したときの得点数
❺弾の種類。通常弾以外は、この資料中の名前で表記している。自らが弾であるものについては表示していない
❻出現するステージ



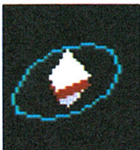
カイル	
一般敵	
点数	100
弾	通常弾
出現ステージ	1、2、3、4、7



エルノー	
一般敵	
点数	100
弾	通常弾
出現ステージ	1、2、3、4、5、6、8、9、11



フノイ	
一般敵	
点数	350
弾	通常弾
出現ステージ	1、4、6



パーム	
一般敵	
点数	350
弾	通常弾
出現ステージ	1



エルノーII	
一般敵	
点数	100
弾	なし
出現ステージ	1



ボーディーン	
一般敵	
点数	200
弾	通常弾
出現ステージ	1、2、3、4、7



ベノン	
一般敵	
点数	200
弾	通常弾
出現ステージ	1、3、4、5、6、8、9、10



デリオ	
一般敵	
点数	500
弾	通常弾
出現ステージ	2



オーザ	
一般敵	
点数	2000
弾	通常弾
出現ステージ	1



ガデル	
一般敵	
点数	800
弾	通常弾
出現ステージ	1、3、4、5



ミーティア	
一般敵	
点数	300
弾	通常弾
出現ステージ	2、3、6、7、8



アルビス	
一般敵	
点数	3000
弾	通常弾
出現ステージ	2



ラザー	
一般敵	
点数	500
弾	⑤
出現ステージ	3、5



ヴィダー	
一般敵	
点数	1000
弾	ヴィダーミサイル
出現ステージ	6、9



ラゼル	
一般敵	
点数	400
弾	⑥
出現ステージ	2、3



ザムド	
一般敵	
点数	800
弾	通常弾
出現ステージ	4、8



レオス	
一般敵	
点数	3000
弾	通常弾
出現ステージ	7、11



リックス	
一般敵	
点数	400
弾	通常弾
出現ステージ	2、6



タラス	
一般敵	
点数	300
弾	なし
出現ステージ	5



ロシモフ	
一般敵	
点数	800
弾	通常弾
出現ステージ	7



ゴノス	
一般敵	
点数	1000
弾	なし
出現ステージ	3、7



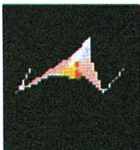
パエ	
一般敵	
点数	200
弾	通常弾
出現ステージ	6、8、9



ファラス	
一般敵	
点数	600
弾	なし
出現ステージ	7、11



バーン	
一般敵	
点数	250
弾	通常弾
出現ステージ	3、4、5、6



ブリューワー	
一般敵	
点数	400
弾	通常弾
出現ステージ	6、8、9、10



ダガー	
一般敵	
点数	150
弾	なし
出現ステージ	8、9



ウェスター	
一般敵	
点数	200
弾	なし
出現ステージ	3



ガデルII	
一般敵	
点数	1500
弾	通常弾
出現ステージ	6、8



ゼガニン	
一般敵	
点数	2000
弾	通常弾
出現ステージ	8、11



ラフノール	
一般敵	
点数	250
弾	通常弾
出現ステージ	3、9



メサ	
一般敵	
点数	300
弾	通常弾
出現ステージ	6、8



ラゼルII	
一般敵	
点数	400
弾	通常弾、⑤
出現ステージ	9



ゼムド	
一般敵	
点数	1000
弾	通常弾
出現ステージ	9



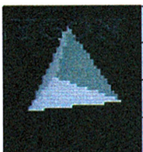
ティーグ+ブースター	
一般敵	
点数	500
弾	なし
出現ステージ	10



ティーグ	
一般敵	
点数	500
弾	通常弾
出現ステージ	10



ブースター	
一般敵	
点数	500
弾	なし
出現ステージ	10



テロット	
一般敵	
点数	50
弾	なし
出現ステージ	11

その他の得点キャラクタ

ザコ以外の得点キャラクタを紹介する。これが意外と10点単位のスコアの伸びに直結してくるからあなどれない。



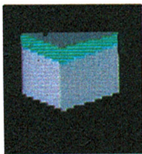
ベルデ	
アイテムキャリア	
点数	250
弾	なし
出現ステージ	1、2、3、4、6、7、8、9、10、11



隕石	
隕石	
点数	500
弾	なし
出現ステージ	2、6



ワーボー	
ビット	
点数	20
弾	なし
出現ステージ	3、5



ベルゼッタ自動砲台	
固定砲台	
点数	300
弾	通常弾
出現ステージ	4



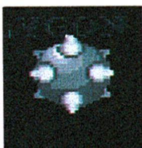
ヴィダーミサイル	
ミサイル	
点数	1000
――――	
出現ステージ	6、9



ラヴィン	
ビット	
点数	2000
弾	⑧
出現ステージ	6、10



バリア	
バリア	
点数	500
弾	なし
出現ステージ	7



ジャゲー	
爆弾	
点数	300
弾	⑨
出現ステージ	7



誘導機雷	
機雷	
点数	150
――――	
出現ステージ	7



浮遊機雷	
機雷	
点数	150
弾	通常弾
出現ステージ	7



弾①	
弾	
点数	10
――――	
出現ステージ	1



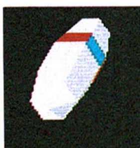
弾②(ブーメランミサイル)	
ミサイル	
点数	50
――――	
出現ステージ	1、5、11



弾③(リングレーザー)	
レーザー	
点数	10
――――	
出現ステージ	4、8、10、11



弾④	
エネルギー弾	
点数	10
――――	
出現ステージ	7



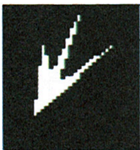
ベルド大型惑星破壊ミサイル	
ミサイル	
点数	10000
――――	
出現ステージ	1

点数のない弾

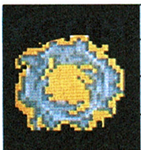
得点のない弾のたぐいを知ることも重要だ。こんな弾はよけてやりすごそう。これらはすべて壊すことができない。



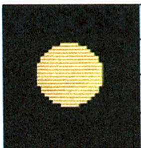
弾⑤	
加速弾	
点数	なし
―――	
出現ステージ	2、3、4、5、9



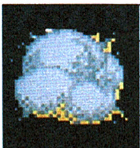
弾⑥	
レーザー	
点数	なし
―――	
出現ステージ	2、10



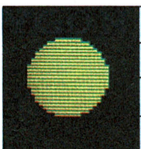
弾⑦	
火炎弾	
点数	なし
―――	
出現ステージ	5、8、10



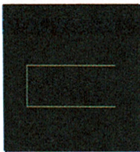
弾⑧(6連弾)	
レーザー	
点数	なし
―――	
出現ステージ	6、10



弾⑨	
火炎弾	
点数	なし
―――	
出現ステージ	7



弾⑩(ホーミングレーザー)	
レーザー	
点数	なし
―――	
出現ステージ	9



弾⑪(スクエアレーザー)	
レーザー	
点数	なし
―――	
出現ステージ	9

ボス・中ボス

ステージの最後に出てくるボスキャラクタを紹介する。ステージボスが背景に描かれている場合、それより以前に登場するボスクラスの敵は、すべて中ボスとした。同じ形のボスが何回か出てくるが、攻撃方法が違う場合もある。また、色違いで同名のボスは写真を割愛した。

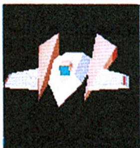
ボスは、一定時間内に倒せないと逃げてしまう。



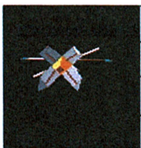
⬅メルギウス



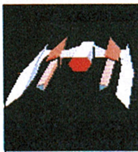
レムオン	
ボス、中ボス	
点数	10000
弾	①、②、③
出現ステージ	1、5、11



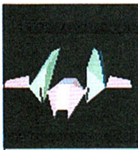
オレウス	
ボス	
点数	10000
弾	⑥
出現ステージ	2



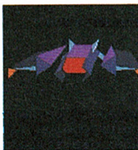
メルディス	
中ボス	
点数	10000
弾	通常弾
出現ステージ	3、5



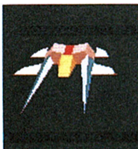
ロベイオン	
ボス、中ボス	
点数	10000
弾	誘導機雷、浮遊機雷、③
出現ステージ	4、7



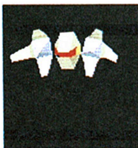
ゲルディ	
中ボス	
点数	10000
弾	⑥
出現ステージ	4、7、10



ゼルディス	
ボス	
点数	10000
弾	③、⑦
出現ステージ	5、8



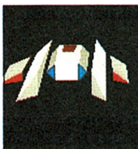
グレニウス	
ボス	
点数	10000
弾	通常弾、⑪
出現ステージ	6、9



メルギウス	
ボス、中ボス	
点数	10000
弾	通常弾⑦、⑩
出現ステージ	9、10



バイゼル	
中ボス	
点数	10000
弾	通常弾
出現ステージ	10



ベルニオン	
中ボス	
点数	10000
弾	通常弾、③
出現ステージ	10



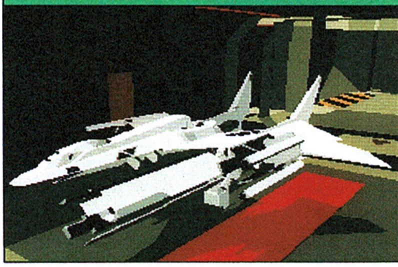
ゲームの背景も知っておきたい

自軍・敵軍戦艦一覧

ゲームの背景などに登場する、銀河連邦軍残存艦隊と反乱軍の主要戦艦の設定資料を紹介。

背景、デモ画面に登場するシルフィードや戦艦をまとめて紹介するぞ。これらのキャラクタは、すべてポリゴンで描かれていて、ゲーム中で爆発したり、変形したりとさまざまな姿を見せてくれる。敵巨大戦艦のなかには、1隻につき2万ポリゴン以上も使っている超弩級戦艦もあるというから驚きである。

SA-77 シルフィード



銀河連邦軍の有人戦術宇宙戦闘機。メイン兵装にパルスレーザーガンを持ち、機体下部に大型のニュートリノビーム砲、光子ミサイルランチャー、重子力爆弾などを装備する。

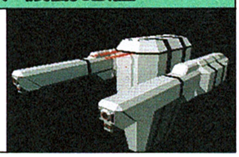
レイランド級 戦闘母艦

銀河連邦軍残存艦隊の主力戦闘母艦。シルフィードを最大16機搭載することが可能。



ナイゼス級 機動砲艦

左右に2門の粒子ビーム砲を持つ、小型で機動性に富んだバランスの良い無人戦闘艦。

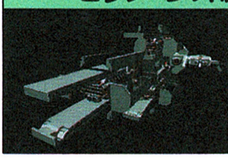


ブリッツ級 巡洋艦



中央部に高出力ビーム砲を持つ有人戦闘艦。6個のエネルギータンクが特徴的である。

セグノ・ジオ級 重巡洋艦



150基以上の対空パルスレーザーを持つ、強力な防空戦闘能力を誇る新造艦。

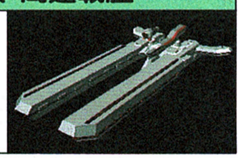
レスターク級 突撃砲艦

基本性能の高いスタンダードな最新鋭無人砲艦。大口径プロトン砲を主砲に持つ。



ゲーレス級 高速戦艦

大出力プラズマ推進機を4基装備した、圧倒的な作戦スピードを誇る高速新鋭艦。



ヘリオ・ベイ 巨大戦闘母艦



最も巨大な宇宙戦闘艦。アームにレスターク級突撃砲艦を20隻まで係留、補給できる。

グレイゾン・システム



ザカリテに奪われた、銀河連邦ネットワークを統合管理する中央フォトンコンピュータ。



ステージ徹底攻略編

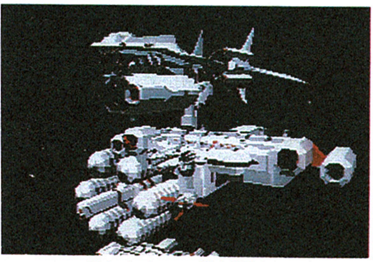
本編は、ハイスコアを目指す人のために、徹底して得点の追求を研究している。ザコはもちろん、隕石、ボスの弾までもできるかぎり破壊して、10点でも高いスコアを出すことを目標に、ステージごとの要所・難所を解説する。

目的はあくまでもハイスコア

パワーアップの少ない純粋なシューティングなので、何といってもスコアアタックがだいご味だ。本編の目的も、ハイスコアの追求にあるので、ステージ間のデモについては割愛した。



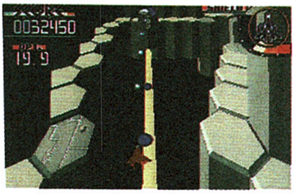
⇧ステージ1の目標得点は50000点。これを目指してみよう



⇧もちろん、数種類あるデモもイカシてるんだけどね

覚えるゲーム

このゲームの全11ステージは、おのおの出てくる敵はかなり違い、どうしても覚えておかなければダメージを食らう箇所もある。そういった所を重点的に採り上げている。



⇧背景に描かれた砲台やボスの攻撃方法は、常に決まっている



⇧敵が出てくる順序も一定。ただし、出現位置はランダムである

ハードレベルは？

ここに書かれている記事は、ノーマルレベルに基づいて作成しているが、オプション画面でハードレベルも選ぶことができる。ノーマルとハードは基本的な部分は同じだが、1つだけ大きな違いがある。ハードではアイテムが出現しないのだ。



⇧ノーマルレベルではこのシールド3がオアシス的存在だ



⇧ハードレベルはアイテムが出現しない！　不毛の砂漠のようだ



出撃する前に確かめる

ステージ攻略の基礎

ステージ攻略に入る前に、前提になる点の取り方を確認する。同時にページの見方も配した。

攻守のバランスが大切

ハイスコアを追求する基本は、「敵を倒す」「ダメージを受けない」の2点に尽きる。そんなことは当然だが、このゲームではそれがシビアに反映されるのだ。反対に、何回までダメージを受けてよいかを知ることも大切である。場合によっては自機のシールドを削って体当たりで敵を倒すほうが能率的なことも。

編隊を狙って倒せ

ある程度の腕になると、敵の出現数が限られているので、なかなかスコアが伸びなくなる。

しかし、ステージのある場所に限り、倒せば倒すほど次から次へと敵が出現する場合がある。例えばステージ１の後半に、何もしないとザコが9編隊しか現れないのに、攻撃すると20編隊以上も出てくる場所がある。そういう所を発見して、敵を倒しまくるのが高得点への道だ。



⇧出現する敵を、片っ端から倒してスコアを稼がせてもらおう

ステージ攻略の見方

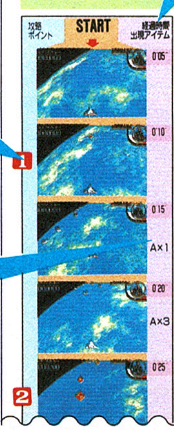
次のページからのステージ攻略では、ステージごとに2から4ページにわたって徹底攻略。5秒ごとに時間を追って、重要ポイントを抜き出し、解説する。5、9、10ステージはダイジェストで紹介。

経過時間
写真の右肩についている数字は、ステージ最初からの経過時間を何分何秒の形で示している。写真は５秒ごとの連続写真だ

出現アイテム
ノーマルレベルの場合に、そのステージに出現するすべてのアイテムについて、いくつ出るのかを一覧表にしている

チェックポイント
数字が付いている写真は、右の攻略記事で採り上げた場面。記事の見出しの数字と対応

アイテムの数
写真の場面付近に、アイテムが出現することを示している。アルファベットは、出現アイテムの表中のものと一致している



出現アイテム					
A	ボーナス1	7	F	シールドフル	—
B	ボーナス2	—	G	オプションエネルギーアップ	—
C	シールド1	4	H	デストロイ	—
D	シールド2	—	I	インビンシブル	1
E	シールド3	—			

敵の倒しかたを学ぶ練習ステージ

ステージ１は移民惑星の軌道上で戦うことになる。次のステージで新しいメインウェポンとオプションウェポンを装備するにはここで最低でも5万点以上の得点を取らなければならない。ステージ中盤で現れる大型ミサイルを破壊できれば、5万点獲得はかなり楽になる。自機の装備は貧弱だが、クリアすればシールドはすべて回復するので大胆に攻撃していこう。

1 ボーナスを逃さず

ゲーム開始直後にアイテムキャリアが全部で４つ登場する。中身はすべてボーナス１で、1000点が３個に3000点が１つの計6000点の獲得になる。ステージクリアの目標である50000点に近づくためにも確実に取ろう。

○ボーナスは１個も逃さずに取って高得点を狙うのだ

2 端で撃て

このあたりに登場する敵は左右に移動しながら下へ向かっ

○端で撃ち

ステージの概略
ここで、ステージの構成、特徴、概要を説明し、ステージの内容を知ることができる

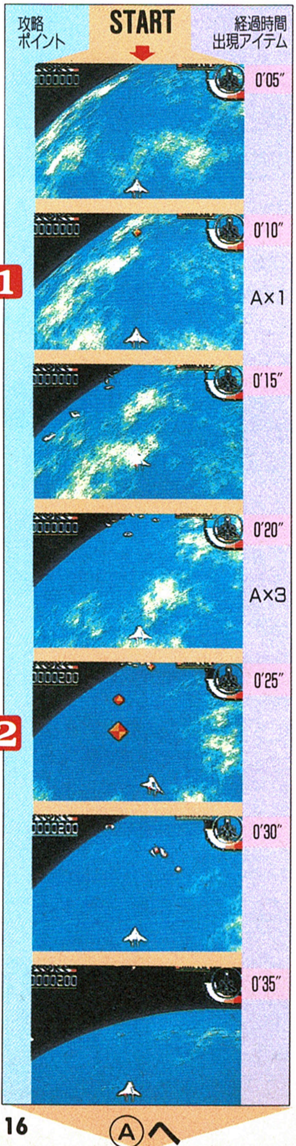
攻略記事
ステージの中から、高得点が狙える場所、危険な場所など、攻略の際の要点となる場所を選択して解説を加えている



大型ミサイル破壊がカギを握る！

ステージ1 惑星軌道上

ステージ1のクリア後の目標は50000点以上。高得点が取れるポイントを重点的に紹介しよう。



出現アイテム					
A	ボーナス1	7	F	シールドフル	—
B	ボーナス2	—	G	オプションエネルギーアップ	—
C	シールド1	4	H	デストロイ	—
D	シールド2	—	I	インビンシブル	1
E	シールド3	—			

敵の倒しかたを学ぶ練習ステージ

ステージ１は移民惑星の軌道上で戦うことになる。次のステージで新しいメインウェポンとオプションウェポンを装備するにはここで最低でも５万点以上の得点を取らなければならない。ステージ中盤で現れる大型ミサイルを破壊できれば、５万点獲得はかなり楽になる。自機の装備は貧弱だが、クリアすればシールドはすべて回復するので大胆に攻撃していこう。

1 ボーナスを逃さず

ゲーム開始直後にアイテムキャリアが全部で４つ登場する。中身はすべてボーナス１で1000点が３個に3000点が１つの、計6000点の獲得になる。ステージクリアの目標である50000点に近づくためにも確実に取ろう。



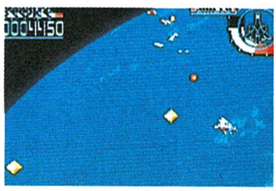
⬆ボーナスは１個も逃さずに取って高得点を狙うのだ

2 端で撃て

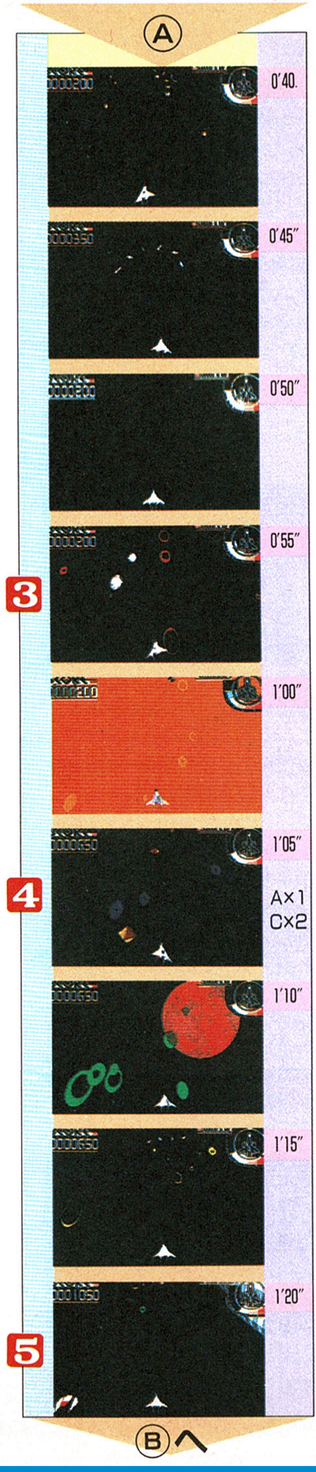
このあたりに登場する敵は左右に移動しながら下へと向かってくる敵が多い。この場合、画面中央で敵を狙うよりも、画面の端に自機を移動させて敵を狙った方が効率良く倒すことができる。フノイやガデルといった敵は左から右、右から左へとターンする際に移動スピードが落ちるため、自機の弾が数多くヒットするからだ。なるべく近づいて威力のある弾で攻撃しよう。



⬆端で撃ち込め



⬆敵を効率よく倒すことが可能

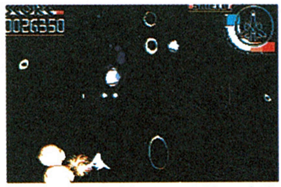


3 ミサイルを狙え

移民惑星を狙って飛来するベルド大型惑星破壊ミサイル。5発飛んでくるうちの3発目は、撃墜することが可能だ。得点も10000点と非常に高いので必ず破壊したい。倒し方は最初の2発を画面の最下段でやりすごし、3発目が現れたら自機の弾が2発とも当たるようにコースを合わせて撃ち続ければよい。



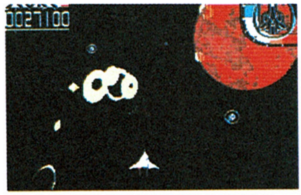
⬆これが惑星を狙って発射された大型ミサイル。必ず撃破しよう



⬆間にあえば自機の手前で破壊

4 シールド回復

惑星にミサイルが直撃した直後にアイテムキャリアが3つ出現する。ここで初めてシールドを回復させるアイテムが2つ登場する。できればノーダメージで取ってボーナス点をもらいたいところだ。



⬆赤く燃える移民惑星を前にシールド I がフラフラと登場

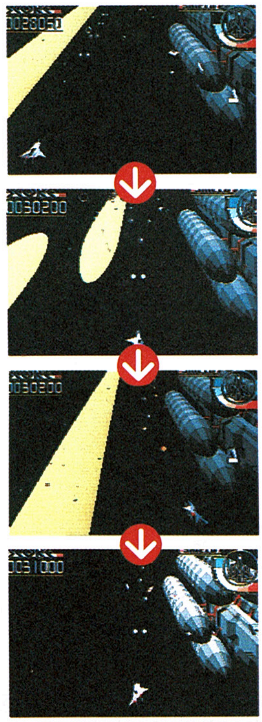
5 レーザー攻撃

画面の右上から現れる味方の巡洋艦に大口径のレーザーが直撃するシーン。

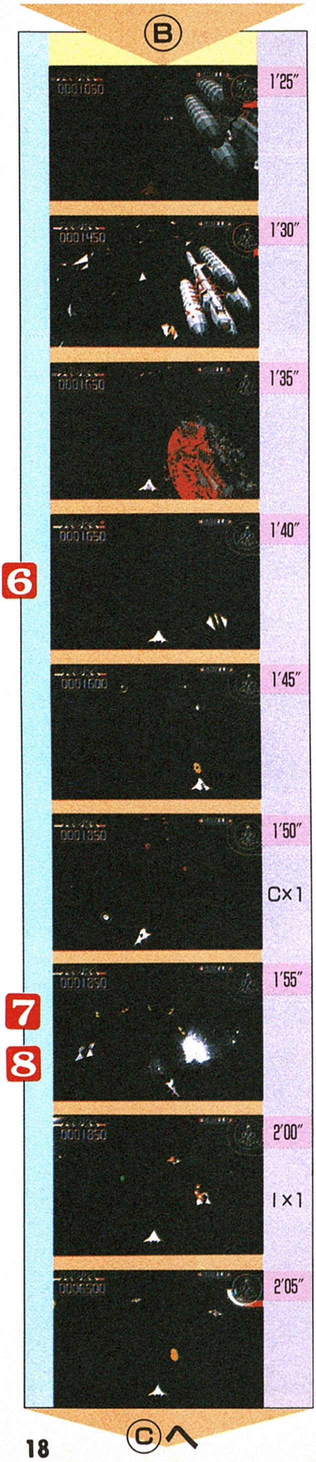
ここでは巡洋艦が出現したら画面の右端に自機を移動させておく。すると画面の左下からガデルが登場するので右端にきたときを狙って至近距離で攻撃しよう。このとき逆に左にいるとガデルを狙っていて、レーザーに当たってしまう場合が多い。またガデルもレーザーに当たると破壊されてしまうので、できるかぎり自分で倒すようにする。



⬆これは悪い例。ガデルと一緒に自機もレーザーの的になっている。失敗は一度だけにしよう



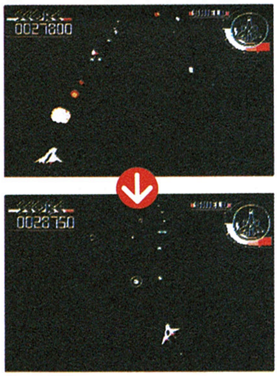
⬅1発目のレーザーは当たらない。直後に右によけないとダメージを受けるぞ



6 ザコを集中攻撃

巡洋艦が破壊された直後はカイルやボーディーンなどのザコクラスの敵が多数登場する。ここでなるべく多くの敵を撃墜できれば、ステージクリア時の50000点はかなり楽になる。集中して敵を狙おう。

⬇パームは端で撃って撃破



⬆直後にシールド1が出る

7 隠しアイテム発見

パームが登場したあとに出現する黄色いエルノーIIの編隊は全滅させることによりインビンシブルのアイテムを出現させるぞ。この一定時間自機が無敵になるアイテムが取れると、その直後に出現する強敵オーザとの戦いがとても楽になるので必ず取るようにしたい。



➡これが無敵アイテムのインビンシブルだ。取れば体当たりで攻撃できる

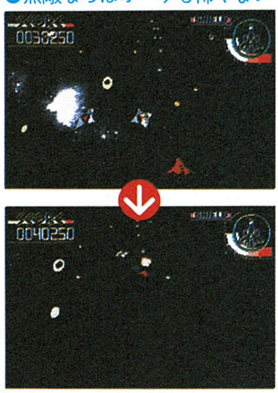


⬆この黄色いエルノーIIを1機残らず破壊してしまえばよい

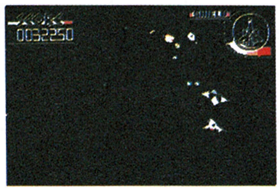
8 強敵オーザ

オーザは耐久力が高いうえに弾をらせん状にばらまく強敵。自機の後方から出現すると接近戦を強いられるためダメージを受けやすい。ここで役に立つのがエルノーIIの編隊を全滅させたときに出現する無敵アイテムだ。これを取っていればダメージを受けることなくオーザを破壊することができるぞ。

⬇無敵ならばオーザも怖くない



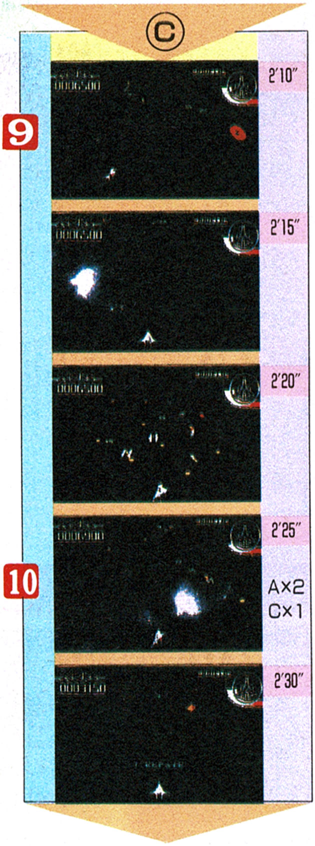
⬆体当たりで撃破できる



⬆無敵を取りそこねた場合はかなり危険な戦いになる

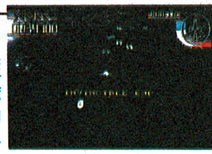


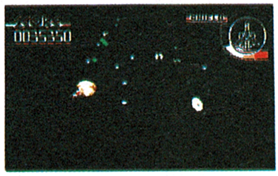
⬆至近距離で弾をばらまかれるとダメージ必至だ



9 撃てば撃つほど

ここではカイルやエルノーといった敵の編隊が次から次へと現れる。ここで注目してもらいたいのは、この場所は倒せば倒すほど敵が出現するということだ。高得点をマークしたいのなら、この場所でなるべく多くの敵を倒すことがその近道となってくるぞ。


無敵が切れるとザコ登場


端で狙うのもよい手だぞ


できるだけ前へ出て威力のある弾でザコを迎撃して


態勢が悪くなったら下に降りてきて攻撃しよう

10 ボス対決直前

ボスが登場する直前にアイテムキャリアが3つ飛んでくる。ダメージを受けている場合はシールド回復のアイテムが役に立ってくれる。


ここでシールドⅠがでる

BOSS

ステージ1のボスはレムオンだ。画面上部から出現し、大きな円を描くように移動する。攻撃方法は自機を狙ってくる通常弾、一度に4発発射されるブーメランミサイル、そして左右2列の6連弾と3種類の弾を使って攻撃してくる。

この弾は真ん中が安全だ



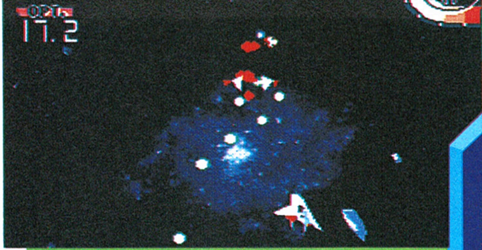

6連弾は中央を抜けることもできるが危険がともなう


これはボスが近づきすぎ

また、時間切れで逃げてしまうときにも弾をばらまいていく。

このうちブーメランミサイルは破壊することができ、得点も50点入る。ボスを倒せば10000点入るが、それでも50000点にあと少し届かないという場合はこの弾を破壊して稼ぐのもいいだろう。ブーメランミサイルを撃つときのみレムオンは停止する。このときにレムオンの中央に近づいて撃ち込めばブーメランミサイルに当たることなく効率よくダメージを与えられるぞ。


接近してダメージを与えよう

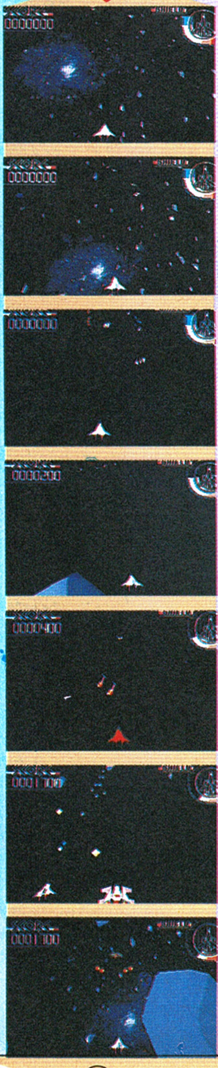


背景の巨大氷塊を上手にかわせ

ステージ2 アステロイド

このステージは背景の氷塊と飛来する隕石をいかによけるかにすべてがかかってるぞ。

攻略ポイント　START　経過時間 出現アイテム



攻略ポイント	経過時間	出現アイテム
	0′05″	
1	0′10″	
	0′15″	
2	0′20″	
	0′25″	
3	0′30″	A×2
	0′35″	

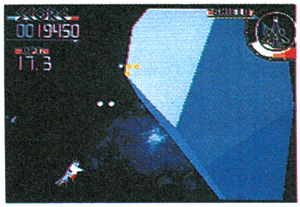
Ⓐへ

出現アイテム

A	ボーナス1	4	F	シールドフル	—
B	ボーナス2	—	G	オプションエネルギーアップ	—
C	シールド1	4	H	デストロイ	—
D	シールド2	—	I	インビンシブル	—
E	シールド3	—			

氷塊が飛びかう激戦エリア

ステージ2は多数の氷塊の中を抜けていくステージ。背景の氷塊に当たり判定があるものとないものの区別がつきづらく序盤にしては難易度が高い。できるだけダメージを受けないで慎重に進んでいくようにしよう。



⇧当たり判定を見極めた者が勝つ

1 3WAYを撃つ敵

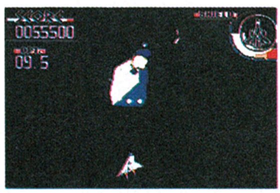
氷塊と一緒に現れるデリオは3WAYの弾を連射してくるいやな敵だ。特に至近距離で出現した場合、弾と弾の間が非常に狭くダメージを受けずに通り抜けるのは難しい。近くに来る前に破壊してしまおう。



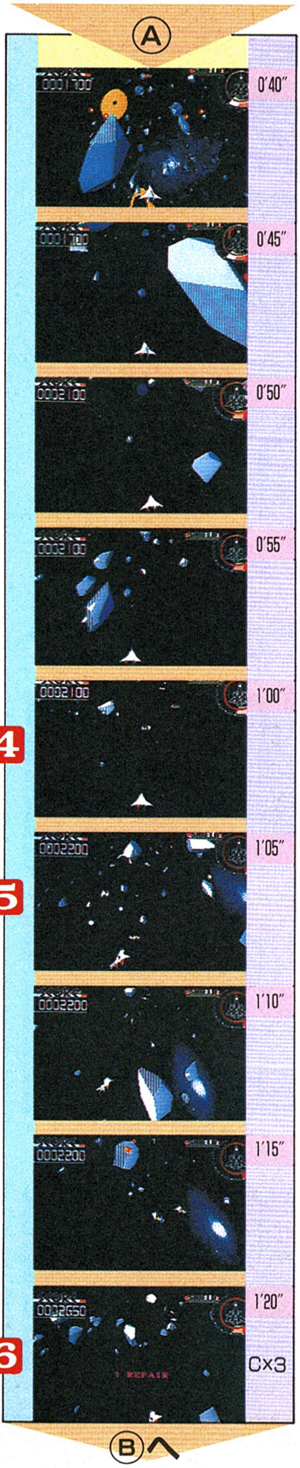
⇧こんなに弾を撃たれる前に倒してしまいたい

2 アステロイドを狙え

画面上部から飛んでくる氷塊は、自機に当たるかどうかの区別が非常につけにくい。そこで氷塊にメインウェポンを撃ってみて、当たり判定が出るかどうかで判断する。弾が当たったら急いで回避体勢を取ろう。



⇧このように弾の当たる背景には自機も当たるということだ



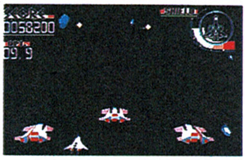
4

5

6

3 後方からの敵

後方から３機編隊で登場するアルビス。放っておくと左右の敵は氷塊で破壊されてしまう。１機3000点という高得点の敵なのでなるべく自分の手で倒したい。倒す順番は左、右、真ん中の順で攻撃すれば氷塊に倒される前に撃破できるぞ。

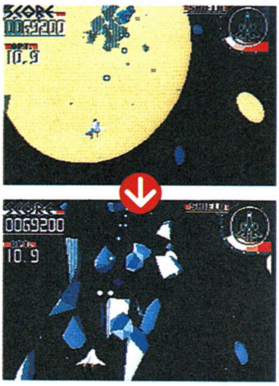

左から狙え


氷塊に当たる前に倒せたぞ

4 背景に隠れる隕石

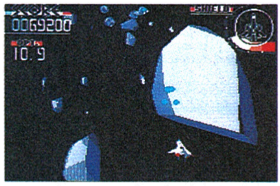
背景の氷塊がレーザー攻撃で破壊される閃光に隠れるように前方から隕石が突っ込んでくるぞ。画面をよく見てよけろ。

この爆発の閃光に見惚れるな


気がつくと目の前に隕石が！

5 迫る巨大な氷塊

この付近では背景を転がって接近する氷塊が多い。当たり判定を良く見てよけに徹しよう。


当たり判定があるぞ。よけろ

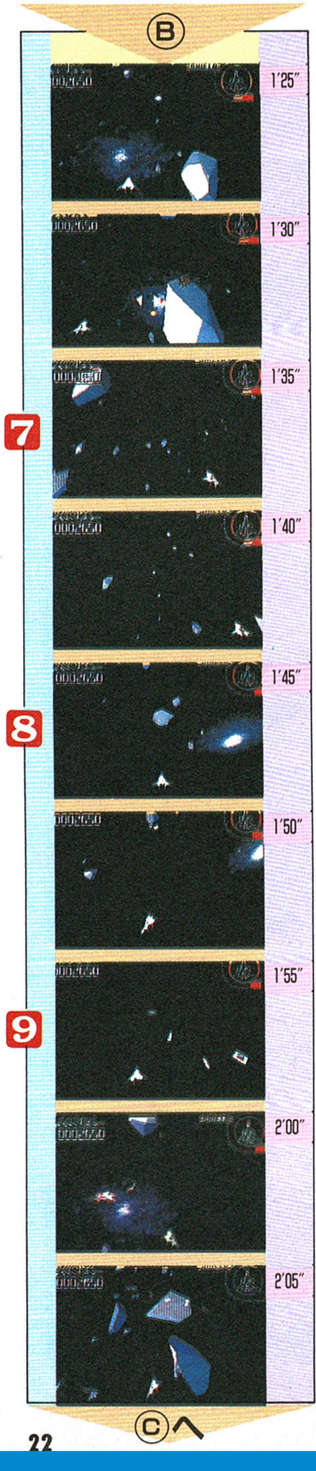

どの氷塊も右か左に大きくよければなんとかなる

6 シールドを回復

ここでアイテムキャリアが３つ登場する。いちばん左に出現するのは背景の氷塊に隠れて破壊しづらいが手前にきたときに破壊できる。中はすべてシールド１なのでダメージを３つ回復することが可能だ。確実に取ることを心がけよう。

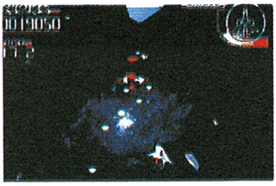

いいタイミングでシールドが


氷塊に注意して取りにいく

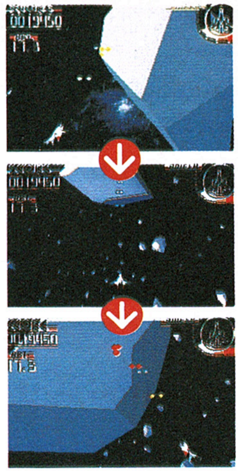


7 ターンレフト・ライト

画面下からリックスが出現したら巨大な氷塊が迫ってくる。氷塊は右、左と2つ飛んでくる。自機が画面の右半分にいるとリックスは左から出現してしまう。すると右に追い込まれてダメージを受けやすくなる。



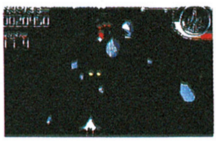
この状態になると危険だ



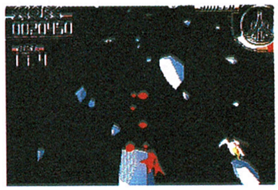
左へ右へと自機を移動させて氷塊をよけていく

8 加速してくる弾

ラゼルは画面上部から加速弾を撃ってくる敵。この加速弾とはその名のとおり、手前にくればくるほどスピードが早くなるという弾だ。従って、画面の上で発射されたときにかなりの余裕をもってよけないと、スピードがついてよけきれなくなる。フォトントーピードがあればラゼルが出現したと同時に撃ち込んで倒してしまいたい。



遠くでキラリと光ったら

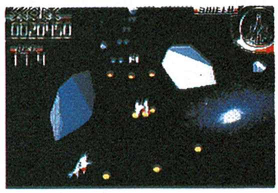


もうぶつかってますよ

9 隕石と3WAY

ラゼルを切り抜けると中型の氷塊が前方から何個も転がってくる。これらはどれも当たり判定があるのでできるだけ大きくよけていこう。しかもここでデリオが2機現れるのでかなりつらい状況になる。

デリオは自機を狙って弾を撃つわけではないので、遠くにいるうちにダメージを与えて倒してしまいたい。うまく氷塊の間を縫って移動して攻撃しよう。近くに来られるとダメージを受けずに抜けることはほぼ不可能だろう。



氷塊を気にしながらデリオを破壊しなければならない



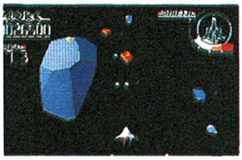
いざというときの特殊武器！



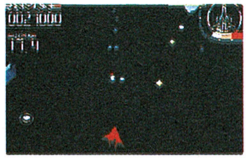
10 最後にシールド回復

ボスの直前で登場するアイテムキャリアは3つ。ここではシールド1が1つと、残りはボーナス1だ。ボーナスは5000点と1000点の2種類。

ステージクリア後のスコア10万点を狙うためにもキチンと取っておこう。



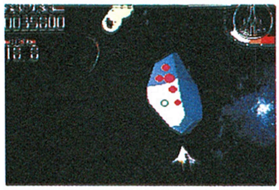
焦らずに撃て



ダメージ回復

11 氷塊

アイテムキャリアを破壊する直前と破壊したあとに飛んでくる氷塊にも注意しなけばならない。最初の氷塊はアイテムキャリアを左で狙っているとダメージを受けてしまいやすい。氷塊が通り過ぎてからアイテムキャリアを破壊した方が安全。最後に登場する氷塊はアイテムを取りに行こうとして当たることがある。これも氷塊をやり過ごしてからアイテムを取りに行った方がいいだろう。ボスとの対決の直前だけになるべくダメージを抑えておきたい。



さああとはボスと戦うだけ…



と思っていると別の場所から横槍が入ってしまう

BOSS

ボスキャラのオレウスはステージ1のボス・レムオンと同じようにゆっくりと円を描くように移動して攻撃してくる。攻撃は矢じりのような弾を左右に1発ずつ撃ってくるだけ。弾を撃つ間隔が早いがそこだけに注意すればそんなに強敵ではない。

攻略法としてはオレウスの眼前にピタッとくっついて威力のある弾をガンガン叩き込むという方法がある。左右の弾の間に入ってダメージを与えていく攻撃法だが、ボスが一番手前に来るときはいったん画面の上部に回避しないと接触してダメージを受けてしまうから注意しよう。



意外とよけるのが難しい矢じり型の弾。間をうまく抜けよう



弾のスキを縫ってバリバリと撃ち込んでいこう

そろそろボスが近づいてきそうだな、と思ったら





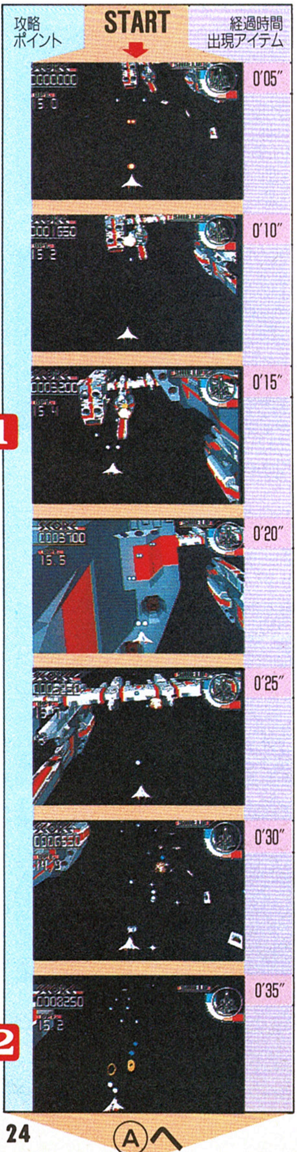
迷わずに画面の上へと退避しよう。無駄なダメージは食らわずにステージクリアだ



巨大戦闘母艦との一騎討ち！

ステージ3 巨大戦闘母艦

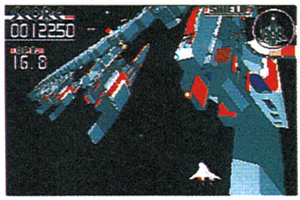
敵の攻撃も段々激しくなってきた。ここでは高得点を取るポイントと敵のよけ方を中心に攻略。



出現アイテム					
A	ボーナス1	1	F	シールドフル	—
B	ボーナス2	—	G	オプションエネルギーアップ	—
C	シールド1	4	H	デストロイ	1
D	シールド2	—	I	インビンシブル	—
E	シールド3	—			

惑星破壊ミサイルを撃った敵に仇討ち

巨大戦闘母艦ヘリオ・ベイとの戦いが繰り広げられるステージ3。このステージでは初めて中ボスが出現する。また、後半のボスキャラとの戦いへと向かうシーンでは通れるスペースが非常に狭いうえに敵の攻撃が激しいのでダメージを覚悟で突破しなくてはならない。



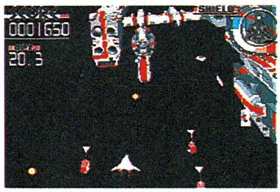
巨大戦闘母艦ヘリオ・ベイとの死闘が始まる。一瞬の油断も許されない戦闘に酔え

1 横方向からの攻撃

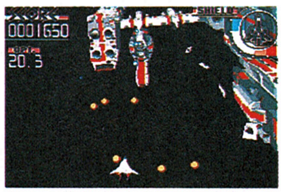
ミーティアは自機の目の前でグンと左右に加速して逃げていく。しかもそのときに横方向から自機を狙って弾を撃ってくる嫌な敵だ。基本的には画面から消えた直後に自機のいた場所を狙ってくるので、目の前をミーティアが通り過ぎたらサッと前へ進めば弾には当たらない。



こいつが憎き敵ミーティア。頭にその形状を叩き込め

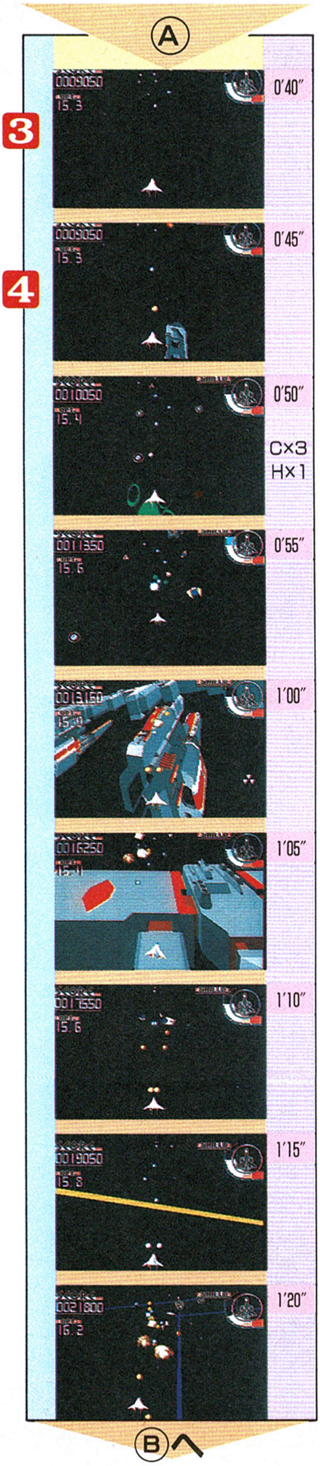


目の前で急に散開すると



いきなり左右から弾を撃ってくる。前に出てかわそう

Ⓐへ



2 一撃離脱戦法

ここで出現するラフノールは上から飛んできて画面の真ん中へくると、クルリと反転して弾をばらまいて離脱するという戦法を取ってくる。できるだけ反転するまえに倒してしまおう。



クルリと反転するラフノール

3 加速弾に注意

ステージ2と同様に加速弾を撃って攻撃してくるラゼルが画面上部から登場する。ここでは敵がラゼルしか出現しないので画面の下にいて左右に大きくよければ加速弾をかわすのはたやすいだろう。ラゼル自体の得点も高いので逃さずに撃墜しよう。



加速弾はあんなに遠くで発射されてもすぐによけないと

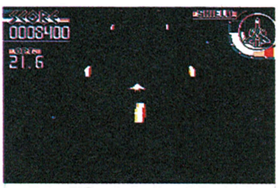


一瞬で自機のもとへと到達するので用心しないと駄目だ

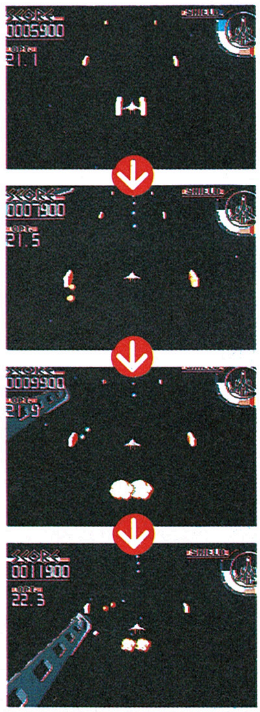
4 ゴノスで8000点

ゴノスは非常に耐久力があり、通常手段ではオプションウエポンのアンチマターをぶつける以外に破壊する方法はない。

だが、自機がダメージを受けたときの無敵時間を使えば、1ダメージでゴノスをすべて破壊できてしまうぞ。やり方は簡単。最初の1組にわざと挟まれてダメージを受け、残りのゴノスにも前へ前へ出て挟まれるようにすればギリギリ1ダメージですべて倒せる。合計で8000点もの得点が獲得できる。



普通はよけることだけを考えて、倒すことなどまったく試そうとしないだろう



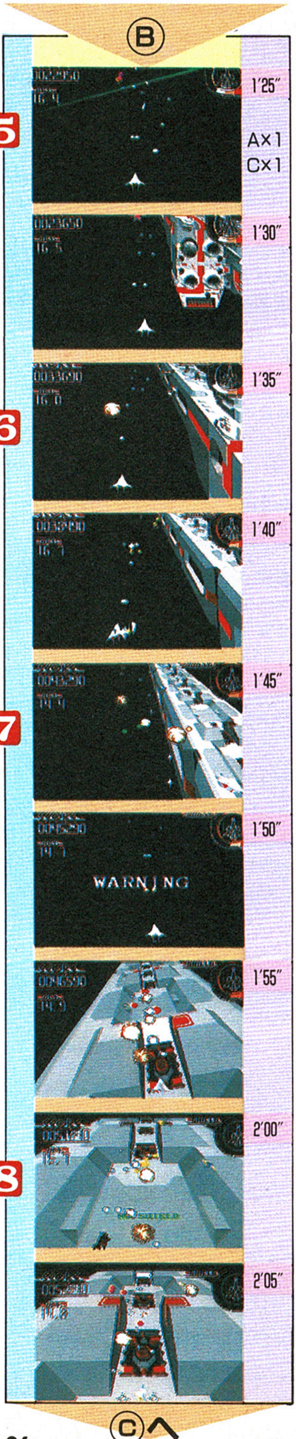
一度当たってじょじょに前へと出ていく。2千点ずつ増える点数にも注目

5

6

7

8



5 レーザー飛びかう戦場

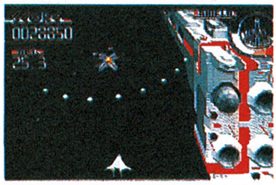
画面内をレーザーがバンバン飛びかうと、上から加速弾とともにラゼルが飛来する。横殴りに飛んでくるレーザーには当たり判定がないから前方からの加速弾だけに集中してよけるようにしよう。



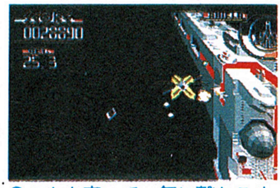
⬆これは別に戦艦のレーザーに当たっているわけではない

6 メルディス登場

中ボスのメルディスは扇状に広がる通常弾と自機を狙って飛んでくるワーボーと呼ばれるビットで攻撃してくる。通常弾は一定の間隔でしか撃たないので1回撃ったら接近してダメージを与えて離脱するということの繰り返しであっさり倒せる。



⬆通常弾は画面の下でよける



⬆スキを突いて一気に撃ちこめ

7 ザコラッシュ

メルディスを倒すと画面上部からカイルやフノイ、ボーディーンといったザコ敵がガンガン登場してくる。得点を稼ぐにはいいのだが、加速弾を撃つもう1種類の敵ラザーにだけは注意しないと危険だ。自機を左右に振って、加速弾をかわそう。



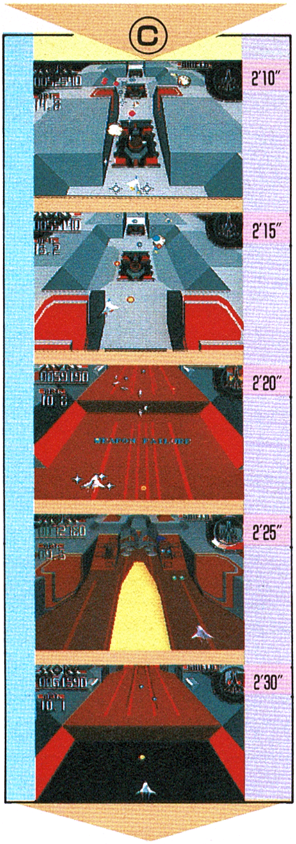
⬆ダメージを抑えて進もう



⬆ラザーの加速弾は要注意



⬆いよいよヘリオ・ベイのアームデッキに侵入する。用意はいいか？

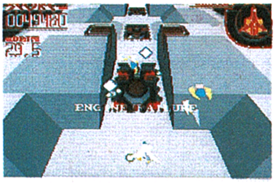


8 ボスまでの試練

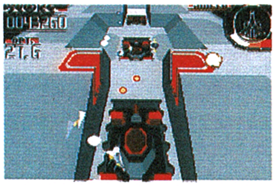
最後はヘリオ・ベイのアームデッキの上を飛んで艦橋を目指す。だがここは非常に通り道が狭く、ダメージを受けることが多い。できるだけ敵と敵の弾を左右どちらかに引きつけて切り返して進んでいこう。フォトントーピードがあると楽に敵が倒せて少しは楽になる。



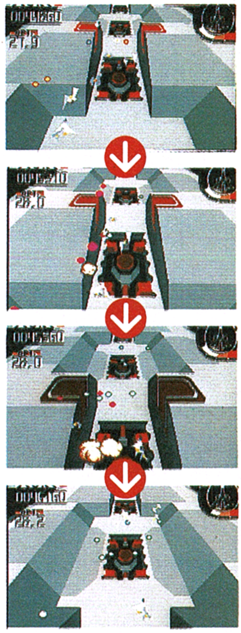
目指すはヘリオ・ベイの艦橋



激しいザコの攻撃！



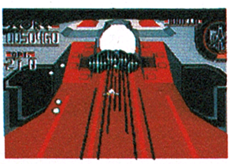
目の前で加速弾を撃たれるのはかなりキツイぞ



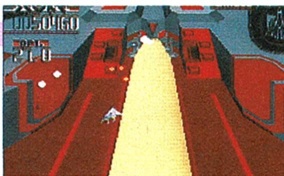
敵を左側に引きつけて通路が狭くなる直前に右へと切り返す

BOSS

やっとのことでたどりついたヘリオ・ベイの艦橋がボスだ。ここではボスを倒すことはできない。3か所から発射される極太のレーザーをよけるだけでいい。レーザーの発射される順番は向かって、中央、右、左、中央の順だ。レーザーがかなり太いので、大きくよけていたほうが安全だろう。当然ノーダメージでクリアしよう。



攻撃するまえによけろ！



中央から極太レーザー発射

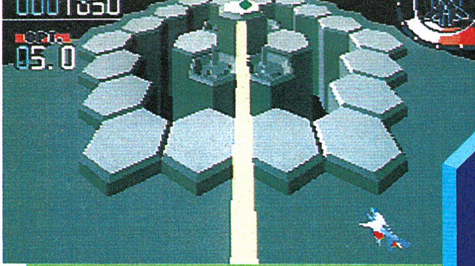


右からも太いのが1発



左からレーザーが発射されたあと、最後に中央から逃げの1発。順番さえ覚えておけば全然怖くない

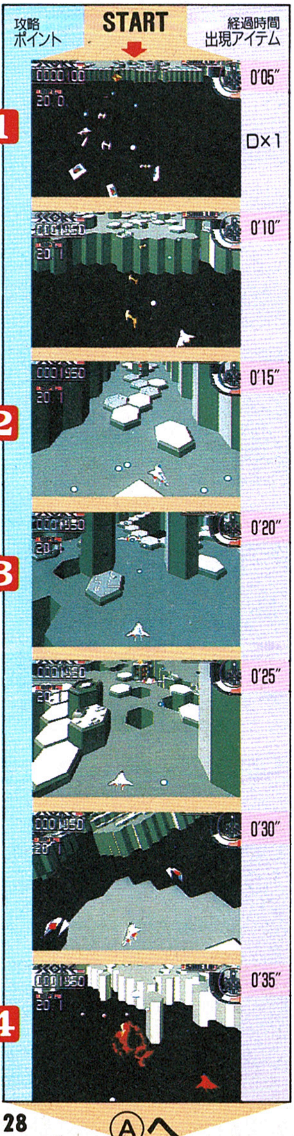
ステージ徹底攻略編



地形を頭に叩き込め!

ステージ4 建設中の要塞

敵の攻撃もさることながら、地形を使った攻撃やトラップが多いステージ4を攻略していく。



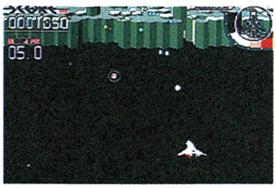
出現アイテム					
A	ボーナス1	1	F	シールドフル	—
B	ボーナス2	—	G	オプションエネルギーアップ	1
C	シールド1	1	H	デストロイ	—
D	シールド2	1	I	インビンシブル	—
E	シールド3	1			

要塞内で繰り広げられる高速バトル

建設中の要塞での戦いがステージ4では展開する。はっきりいって序盤戦ではとびきり難易度の高いステージになっている。それは敵キャラだけでなく地形を生かしたトラップが随所に配置されているからだ。地形を把握していないと死ぬ確率大だ。

1 レーザーがくる!

ゲーム開始直後、シールド2のアイテムにつられて画面中央に飛び出すと、砲台からのレーザー攻撃の洗礼を浴びるぞ。



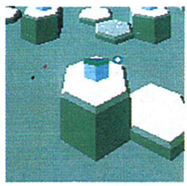
⇧シールド2は欲しいけど



⇧危ない危ない。慌てずに

2 自動砲台を叩け

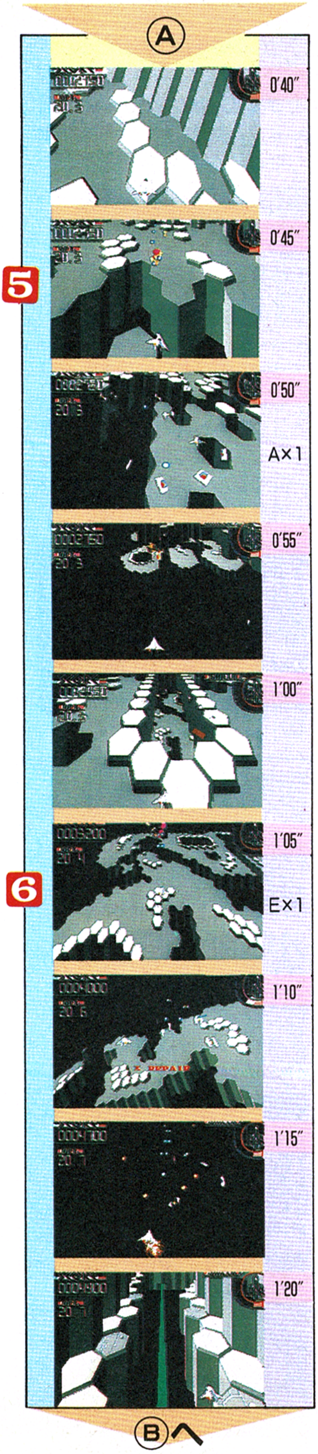
柱の上に突如現れて攻撃してくるベルゼッタ自動砲台。嫌なタイミングの通常弾を撃ってくるので速攻で倒してしまおう。



⇦柱の上にニョキッと出現する自動砲台。遅い弾がいやらしい

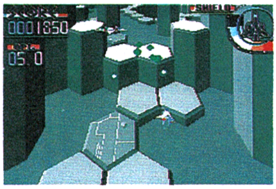


⇧近づいてサクッと破壊してしまいたい。早めにね



3 中ボスとの死闘

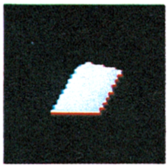
ゲルディは8の字を描くようにゆっくりと移動しながら通常弾を撒き散らしてくる。それほど強い敵ではないのだが、地の利を活かして攻撃してくるので意外と苦戦を強いられる。迫ってくる柱をよけながらゲルディにダメージを与えるのはなかなか難しい。また、出現してから逃げるまでの時間が短いので、得点にこだわらなければ、よけに徹するのも手だ。


⇧柱が邪魔して弾が当たらない


⇧この柱には自機がぶつかるぞ

4 弾を撃ちまくる敵

画面下部から飛来し、上まで行って自爆して4つの弾を発射するザムド。ここはザコも多く出現するのでできるだけ出現と同時に攻撃して弾を撃つ前に倒してしまいたい。弾で自機の移動範囲を制限される前に倒せ。


⇨この体の中に弾を4発隠し持っているザムド。移動は高速だ


⇧画面が敵の弾だらけだ！

5 レーザー砲台のワナ

画面右からベノンが飛んできたら自機を画面の中央下部に位置させよう。これで、いきなりくるレーザー攻撃に当たらない。

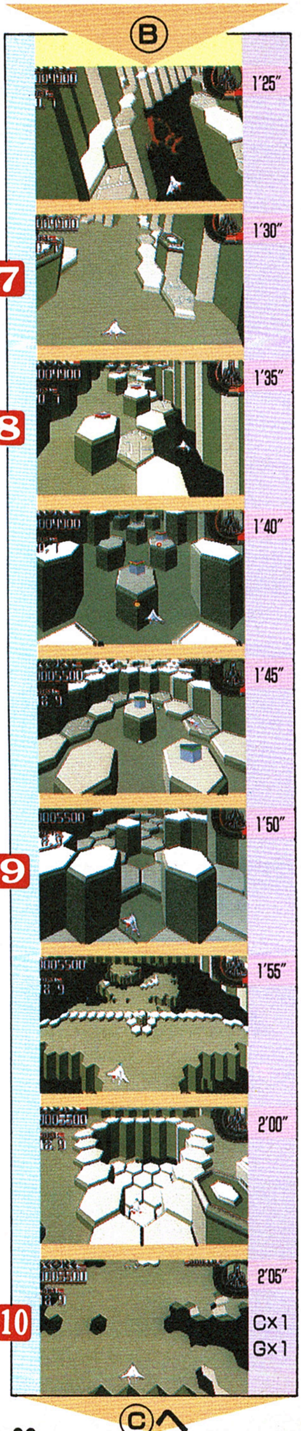

⇧ベノンが来たらこの位置


⇧ここ以外はレーザーが画面の中央にくる場合が多い

6 待ってましたの3リペア

レーザー砲台を突破して、アイテムキャリアが5000点のボーナスを運んできたあとにシールド3のアイテムが登場する。このあとも激戦が展開することは必至なので後方からのザムドに注意して取ろう。


⇧ゲーム開始以来初のシールド3だ。増えたシールドは大切に



7

8

9

10

7 曲がり角に注意

画面が大きく左へとカーブしていく場所では、その先になにがあるかが非常にわかりづらい。ここでは画面の中央にいるとカーブした直後の柱に自機がぶつかってしまうので、自機を画面の端へと移動させておかなければならない。

この手の自機の先がどうなっているかわからないような場所では常に注意を怠らないようにしよう。無駄にシールドを消費しないことがクリアの近道だ。



この柱が危険

8 ゲートが開くとレーザー

この場所ではシャッターが目の前に降りてしまい進路を塞いでしまう。直前で開くと先にはレーザー砲台が待っているという陰険なワナだ。一度シャッターが降りたら自機を画面の右端へと移動させよう。そこで1回レーザーをやり過ごしたら、中へ切り返して砲台の間を抜ければ突破することができる。



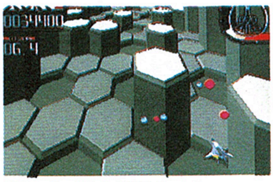
ゲートが開くぞ。外へ避難だ



外側を通って安全に行くか

9 高速スクロール地帯

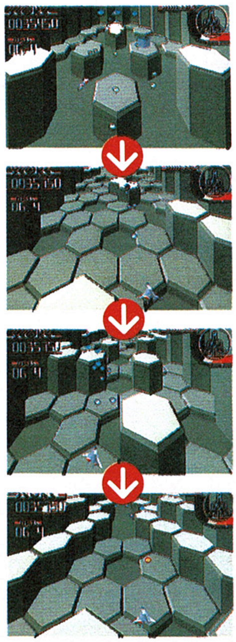
自動砲台地帯を抜けると高速スクロールが始まる。自機を画面の下に移動させて右、左、真ん中と移動させて抜ける。



下手に道を間違えると

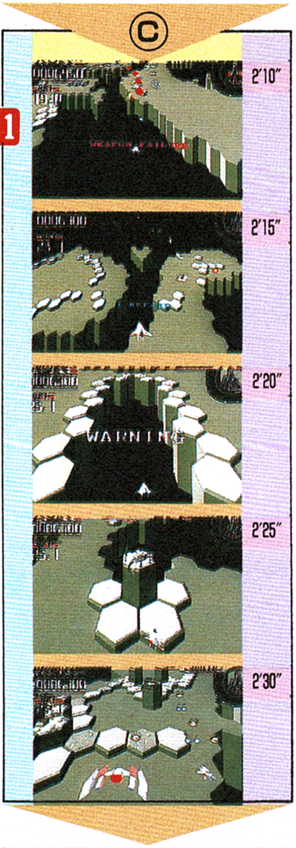


たいていはこういう悲惨な目にあうことになる



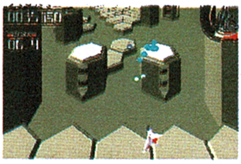
写真で見るほど実際には難しくないと思うので気を楽にして抜けろ

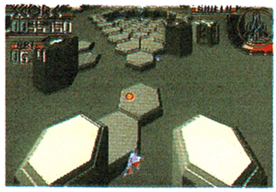
11



10 高速のザコに注意

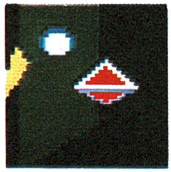
この場所では左右に急に移動するボーディーンやベノンといった敵が多く登場する。この敵は弾に当たるよりも、敵そのものに体当たりされることの方が多い。早めに撃墜するか、通常よりも少し大きめに回避行動を取らないとダメージを受けてしまうぞ。


⬅敵が多いぞ


⬆体当たりにも気をつける

11 オプションエネルギー

ボス直前にシールド1とオプションエネルギーが飛んでくる。今までにオプションウェポンを使用していたら、確実に取ってエネルギーを増やそう。


⬅困ったときに役に立つアイテムでもある


⬆減多に登場しないアイテムだ

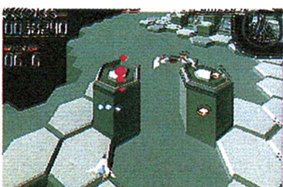

⬆グラビトンなら4、E.M.D.Sでも1は増えるのだ

BOSS

目の前の柱がズーンと下へ引っ込むとこのステージのボスであるロベイオンとの戦いが始まることになる。

ロベイオンはゆっくりと画面を移動しながら左右に蛇行しながら降りてくるリングレーザーを発射してくる。ときどき扇状に通常弾も撃つぞ。基本的にはロベイオンの前からバリバリ弾を撃ち込めばよいのだが、このステージの特徴である「地形」がここでも邪魔をしてくる。スクロールしてくる柱が、ボスに弾を当てるのをさえぎってしまうのだ。しかもボスとの戦いが長引くと、背景のスクロールスピードも上がってきて、柱などの建造物をよけるのも大変になってくる。したがって、できるだけ短時間でロベイオンを倒さなければならない。

幸運なことにロベイオン自体はたいして移動スピードが早くないので、接近して弾を撃ち込むと同時にE.M.D.S以外のオプションウェポンを叩き込もう。とにかくなるべく早い時間で倒すのだ。


⬆赤い弾がリングレーザーだ。弧を描いて飛んでくる


⬆接近してリングレーザーの合間を縫って攻撃していく


⬆建造物が行く手をさえぎってダメージが与えられない

ステージ徹底攻略編



亜空間での激戦が待つ！

ステージ5 亜空間

前半最大のヤマ場ステージ5。アイテムがまったく出ない地獄のステージを慎重に突破しよう。

ステージ5は地球へ向けて亜空間航行へと突入した亜空間が舞台。一気に太陽系へと跳躍しようとする連邦軍に反乱軍は容赦なく襲いかかってくる。

このステージはクリアするとシールドが完全に回復するぞ。

出現アイテム					
A	ボーナス1	—	F	シールドフル	—
B	ボーナス2	—	G	オプションエネルギーアップ	—
C	シールド1	—	H	デストロイ	—
D	シールド2	—	I	インビンシブル	—
E	シールド3	—			

1回のダメージが命取り

このステージの難易度が高いのはなにも敵の攻撃が激しいからというわけではない。確かに敵の攻撃もそれなりに激しい、だが一番の理由はアイテムが1つも登場しないということだ。

したがってステージ4で苦戦を強いられてシールドを減らされていると、その少ないシールドでこのステージをクリアしなくてはならなくなるわけだ。そういう場合はオプションウェポンのE.M.D.Sに頼ろう。



敵の猛攻が次々と繰り出される



太陽系目指して跳躍開始！



やっと木星が見えてきた！

ザコ敵がたくさん

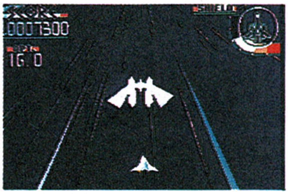
亜空間に突入するまえにザコが多数出現して攻撃してくる。シールドが回復しないことを考えるとこんなところでダメージを受けるわけにはいかない。最後に登場するガデルは逃すと大量に弾を撃つので注意しよう。



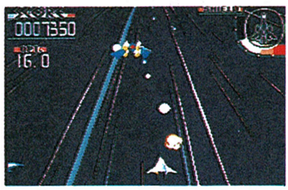
チョコマカとうるさい奴め

ステージ1のボス、再び

最初にステージ1のボスであったレムオンが中ボスとして登場する。攻略方法はステージ1のときと同じ攻略が通用する。ブーメランミサイルを撃つスキをついて攻撃すれば楽勝だ。



レムオンがワープして来た！



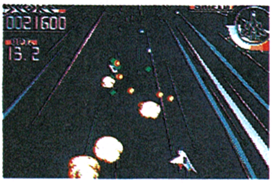
ブーメランミサイルは破壊可能



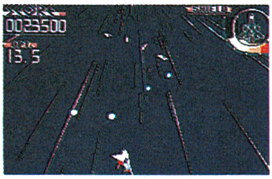
後方からオートエイミング使用

加速弾を撃つ敵

レムオンを倒すとすぐにまたザコ敵が山のように襲ってくる。敵はほとんどがエルノーだ。メインウェポンにオートエイミングを装備していればなんなく倒すことができるぞ。



とにかく敵がくる



弾を引きつけてかわそう



どんな場合でも危ないと思ったらオプションウェポンを使え

突然現れるタラス

タラスは自機の周囲に突然現れて、自機の方向へと突っ込んでくる敵だ。前に出現するならまだしも、横や後ろから狙われるとかなりつらい。オートエイミングをメインウェポンに装備していればなんとか対処できるが、ない場合は画面を動きまわって逃げるより手はない。倒せば倒すほど出現するので点数を稼ぐ場合はオプションウェポンも使って攻撃しよう。

スッとワープしてきて





自機に突っ込んでくる

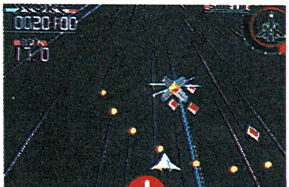
中ボスがワープイン

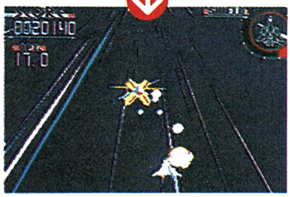
亜空間の2機目の中ボスはステージ3の中ボスとして登場したメルディスだ。攻撃法もレムオン同様前回登場したときとほとんど変化はない。しいて言えばビットの移動パターンが若干変化しているぐらい。通常弾を撃つスキを狙えば簡単に倒せる。



オプションウェポンを叩き込め

通常弾は画面の下で弾の隙間に入ってよけていく





通常弾を撃ったあとは思う存分攻撃しまくってくれ

BOSS

亜空間を抜けて目の前に木星が見えるとボス・ゼルディスとの戦いが始まる。このボスは自分の機体の前に火炎弾を4つ並べて盾の代わりにする。そしてその火炎弾を4つ同時、右から1発ずつ、左から1発ずつの3つのパターンで発射してくる。オートエイミングで後ろから狙うか、グラビトンボムで直接本体を攻撃するのが効率のよいダメージの与え方だ。

画面の下からゆっくりと登場してくるゼルディス





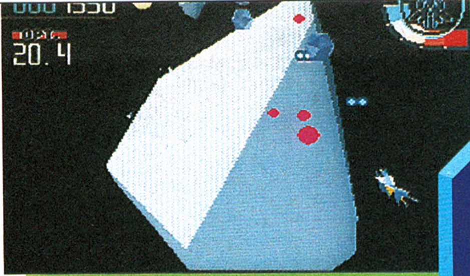
こちらは1個ずつ飛ばす



火炎弾を4つ同時に飛ばす



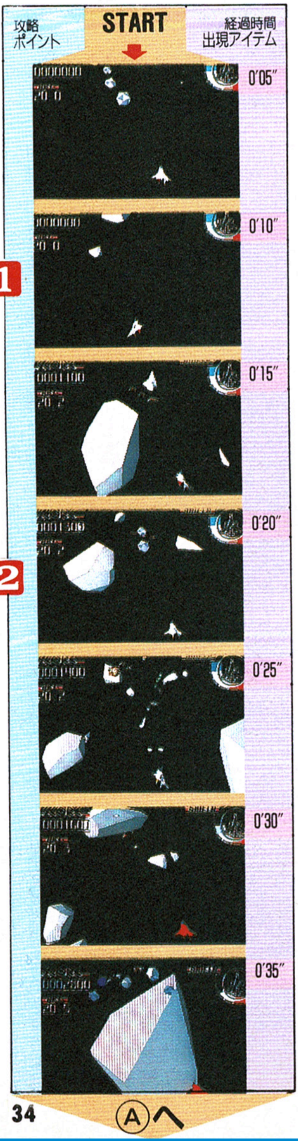
アンチマターは火炎弾で無効に



太陽系のアステロイドは一味違う

ステージ6 小惑星帯

いよいよ太陽系の中での戦いが始まる。高速で接近する小惑星をよけきることができるか。



出現アイテム					
A	ボーナス1	2	F	シールドフル	—
B	ボーナス2	—	G	オプションエネルギーアップ	—
C	シールド1	1	H	デストロイ	—
D	シールド2	1	I	インビンシブル	1
E	シールド3	—			

本当の敵は隕石か。激しく降る小惑星群

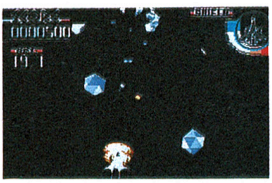
火星と木星の間に横たわる小惑星帯。ステージ6の舞台はこの小惑星帯の中で行われる。当然そこら中に隕石がゴロゴロしてるわけで、ステージ2をよりハードにしたものと思ってくればよい。自分なりのパターンがないと生き抜けないぞ。



⬆またも目の前に現れる隕石群。今度はかなり量が多いぞ

1 隕石が雨アラレ

このステージ全体を通して隕石が物凄い数飛来する。よけることだけを考えていると敵との攻撃で逃げ場がなくなる可能性もある。グラビトンで耐久力を減らしておけば破壊できるということも覚えておこう。



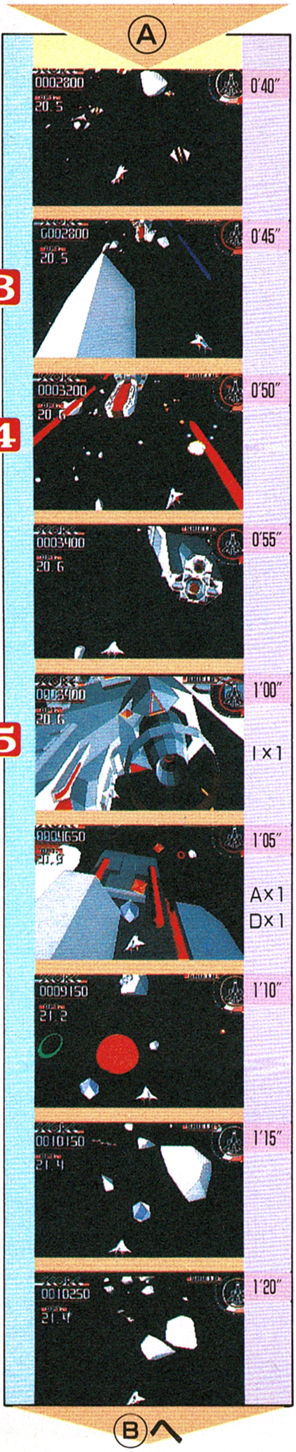
⬆とにかく数多く飛来する隕石群。破壊するには勇気が必要だ

2 横からの攻撃がきつい

序盤から隕石や背景の小惑星の攻撃が激しいが、さらにそれに拍車をかけるようにミーティアの左右からの攻撃がくる。逃がす前に撃ち落とそう。



⬆高速で移動する敵と弾に注意

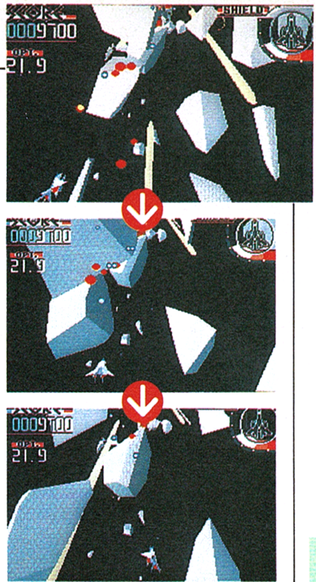


3 砕け散る小惑星

味方の援護射撃でド派手に砕け散る小惑星。だが、そのおかげで破片が飛び散って、よけるのがなかなか大変だ。ここはまず画面の左下に位置して、爆発と同時に右へと動いていけばダメージを受けることなく抜けることができる。自機の弾の当たり判定をよく見よう。



⬆目の前にあるのが、破壊される予定の小惑星



⬆砕けたときに左端に位置してスーッと画面中央へ移動する

4 弾を引きつけろ

画面左に小惑星が通過し、ベノンが多数登場するこの場面ではいったん自機を小惑星の方へ移動させて、ベノンの撃つ弾を左に引きつけてから右側へと自機を切り返せば安全だ。

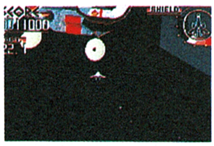


⬆画面の片方に敵を引きつけてサッと切り返すのだ

5 無敵アイテムに注意

レスターク級突撃砲艦に回転しながら大接近する場面だ。画面上部からアイテムキャリアが出現して、ついついすぐ破壊して中身を取りたいという衝動にかられるが、ここはしばらく我慢しよう。そのままアイテムキャリアを狙っていると、レスターク級の大口径レーザーの直撃を食らってしまうのだ。

ここではいったん画面の端に退いて、レーザーが発射されるのを待ってからアイテムキャリアを破壊しにいこう。中身は無敵アイテムのインビンシブルが入っている。



⬆アイテムキャリアを狙うと



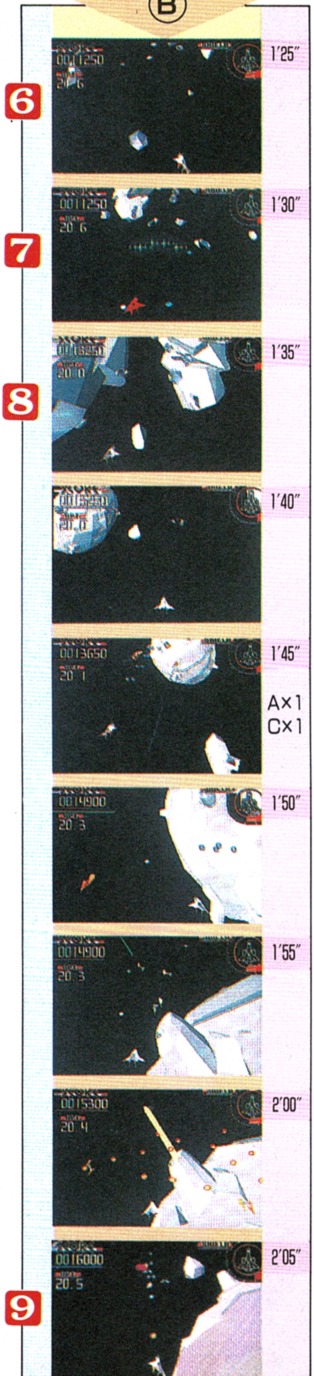
⬆こんな目にあってしまう



⬆一度レーザーの発射を待ってからアイテムキャリアを壊せ

ステージ徹底攻略編

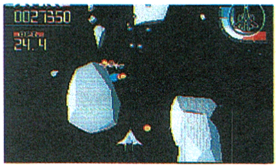
Ⓑ



Ⓒへ

6 岩陰の敵機

ここでは誘導ミサイルを2機装備しているヴィダーが登場するが、小惑星の陰に入って近づいてくるという姑息な手段を取る。グラビトンで倒してしまえ。



⬆陰に隠れて弾が当たらない



⬆で、ミサイルを撃たれました

7 行きと帰りで攻撃が

ガデルIIは上へ向かうときと下へ降りてくるときで攻撃方法が違う。特に帰りのときは通常弾を同時に5発Vの字型に撃ってくる。行きのうちに倒そう。



⬆行きはバラバラと通常弾



⬆帰りはVの字に弾を撃つ

8 狭い場所を抜けて

ガデルIIを倒した直後に自機は小惑星と小惑星の隙間を通ることになる。進路がかなり狭くまた前方からは隕石が何個も飛来するので自機のポジションに注意したい。隕石は破壊可能なのでできるだけ左右に追い詰められないように進もう。



⬆突入前に隕石が飛来する

⬇そこら中に当たり判定がでるぞ。慎重に先へ進め

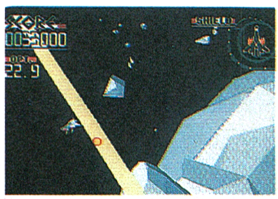




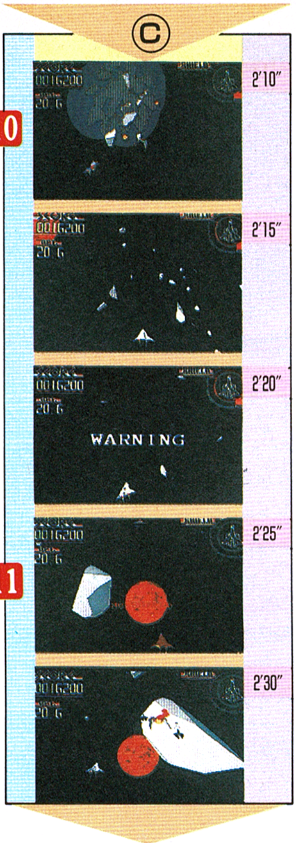
⬆ここまでガデルIIが来てしまうとかなりつらい戦いになる

9 要塞レーザー

眼前に巨大な要塞が出現する。この要塞の表面をスレスレで飛行するわけだがそのとき要塞が発射するレーザーに注意しよう。たいていの場合当たることはないと思うが、当たり判定がないわけではないのだ。

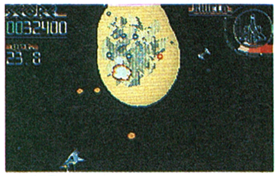


⬆よっぽど運が悪い人でないと当たらないような気もする



10 敵の弾を見極めよ

小惑星の爆発に紛れ込んで敵の発見が難しい。敵の撃つ弾は光っているのでそれを良く見てよけるようにしたい。紛らわしい背景にだまされなければ大丈夫なはずだ。

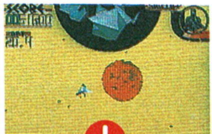


背景の爆発に気を取られずに敵を倒すことに集中しよう

11 中央で待て

ボスが登場する直前の「WARNING」サインが出た直後に巨大な小惑星が飛んできて目の前で粉砕する。このときに飛んでくる破片によく当たってしまう場合がある。せっかくボスのところまで来たのに戦う前にダメージを受けてしまうのは悲しい。ここは「WARNING」サインが出たら自機を画面下部の中央へと移動させておけばダメージを受けることはない。

小惑星が砕けて慌てると





いらぬダメージを受けるぞ

今度は砕けても落ち着いて





真下で待ってれば大丈夫

BOSS

グレニウスは自機の周りにレーザーを発射する砲台を回転させている強敵だ。この砲台は色が赤くなると充電が完了して弾を撃ってくる。本体がバラまく通常弾をよけているとついレーザーに当たってしまう。また、砲台自体の耐久力も高くダメージを受けずに倒すのは難しいだろう。だが、ここでもゴノスに使った攻略が通用する。すなわち自機の無敵時間を利用した体当たりの攻撃法だ。回転する砲台のどちらかめがけて体当たりをして、その無敵時間内にもう一方の砲台も体当たりで破壊してしまえばよい。砲台がなくなればグレニウスはザコも同然だ。



この素早いレーザーをいかによけるかが戦いのカギになる

背後から飛んでくる小惑星にも注意しつつ戦おう



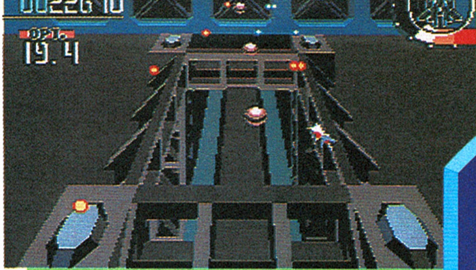




自機の体当たりで邪魔なビットを撃破してしまう荒技！

これでもうボスキャラはザコキャラと化した。ゆっくり料理せよ

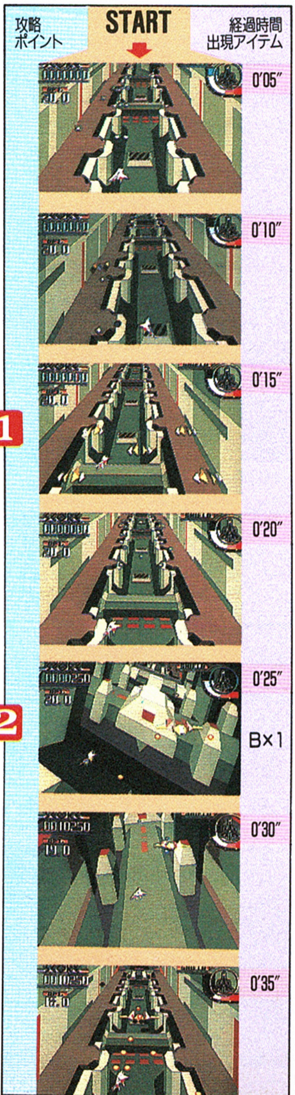
ステージ徹底攻略編



敵火星要塞での終わりなき死闘

ステージ7 機動要塞内部

ステージ7は敵要塞内での戦いだ。地形を使ったトラップや巨大な敵が次々登場してくる。



出現アイテム

A	ボーナス1	6	F	シールドフル	—
B	ボーナス2	1	G	オプションエネルギーアップ	—
C	シールド1	—	H	デストロイ	—
D	シールド2	1	I	インビンシブル	—
E	シールド3	1			

要塞内に動きまわる戦車砲が強敵

ステージ6の最後に登場したウニのような姿をした要塞の中で死闘が展開するステージ7。敵の攻撃やトラップも多彩になってあの手この手でシルフィードを苦しめるぞ。

1 後方の敵

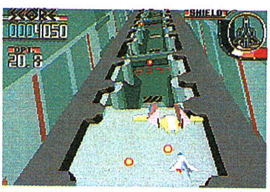
自機の後方から5機編隊で出現するロシモフはこちらの弾が当たらない限り弾を撃ってこない。得点は高いが至近距離からの撃ち返しが怖いのでやり過ごした方が得策だぞ。



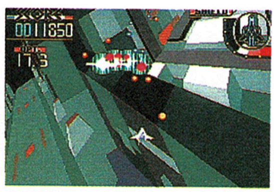
⬆ロシモフは撃たなければ無害

2 中ボス・ゲルディ

ロシモフを通過させるとすぐに画面の下からゲルディが現れる。画面を移動しながら通常弾を撃ってくるだけの攻撃しかしないのでそれほど苦戦することなく戦える。だが、出現している時間が短いので、ゲルディを倒して得点が欲しい人はオプションウェポンを使って攻撃したほうが確実性が増す。

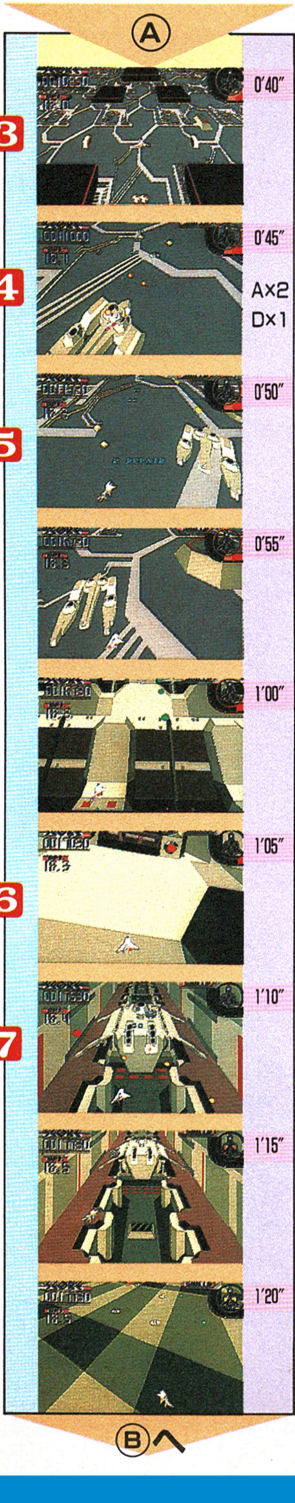


⬆後方から出現するゲルディ。通常弾しか撃ってこないぞ



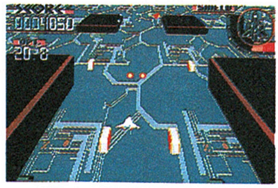
⬆どうしても倒したい人はオプションウェポンを使用するべし

Ⓐへ



3 2回目のゴノス

ここでもゴノスが登場する。攻略法はステージ3と同じ。得点の欲しい人は無敵時間を使った体当たりで稼げばいいし、シールドが惜しければさっさとよけてしまえばいいだろう。


シールドを取るか得点か？

4 2リペアを拾う

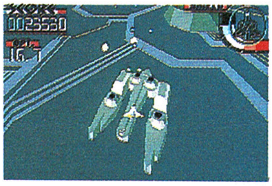
画面下から戦車が登場する直前に前方からアイテムキャリアが向かってくる。中にはシールド2が入っているので、今までの戦いでダメージを受けている場合は確実に取ろう。この先も難所は続くのだから。

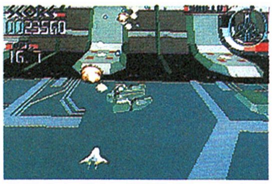

戦車との戦いの前のホッと一息つける瞬間といえるだろう

5 戦車とバトル

要塞の中をかなりの高速で突っ走ってくる巨大な戦車。こいつは自機の前方に弾を打ち上げて攻撃してくる。この弾は耐久力があるものの破壊することが可能なのでファランクスを装備していればわりと安全だ。

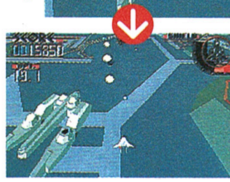
戦車が画面から消える最後の射撃がもっとも大量に弾を射出する。画面の左から右へとザーッと降ってくるので隙を見て左へと切り抜けよう。


自機の下をスイスイ移動する


最後に激しく弾を撃ってくる

4つの穴から

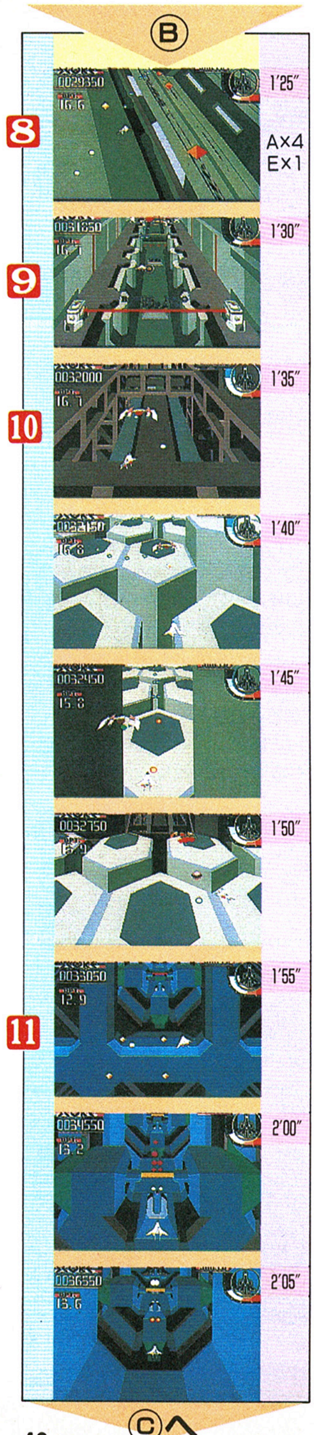



弾がくるぞ

6 高速機襲来

戦車を抜けて狭い通路へと入っていく直前に前方からミーティアが突っ込んでくる。よけたからといって油断してると、左右からの通常弾のサンドイッチを食らうので、破壊できなかったら1歩前へと進もう。


ミーティアは去り際の横殴りに飛んでくる弾に注意する



7 爆裂弾で稼げ

狭い通路を我が者顔で突っ走る列車のような敵。こいつは自機めがけて誘爆してくるジャゲーと呼ばれる弾を発射してくるぞ。爆発すると長い爆炎が自機目がけて伸びてくる。こうなる前に破壊するのがベストだ。ジャゲーが発射されたら至近距離でファランクスを撃ち込めば容易に破壊できるぞ。撃ちのがしたら、すぐ離脱すること。



⇦このイガイガ弾がジャゲー。破壊すれば１個300点になる



⇧自機目がけて爆炎が迫る！

8 貴重な3リペア

次の中ボスが出現する直前でシールド3がアイテムキャリアに入って登場する。この先のレーザー地帯はダメージ必至なので、そこに入るまでには取ってシールドを回復させたい。



⇧取ったらすぐレーザー砲台が

9 レーザー地帯

シルフィードの前と後ろをレーザー光線で塞ぐトラップが現れる。しかも中ボスが後ろから登場して、ボスの撃つ弾をこの狭いフィールドの中でよけまくらなければならない。左右の移動で弾をよけていこう。



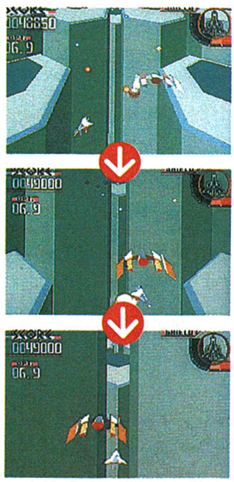
⇧こんな狭っ苦しい場所にさらに中ボス。よけに集中しろ

10 執拗な中ボス

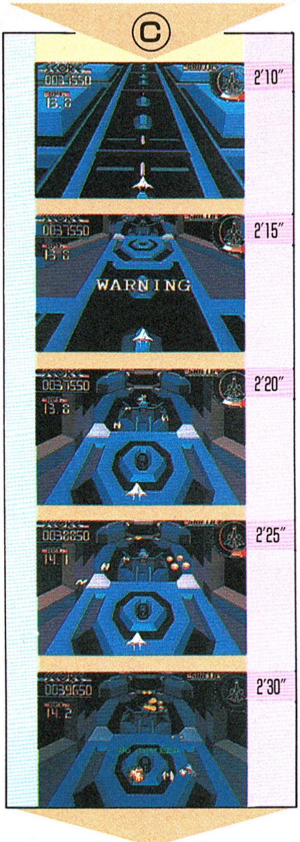
ステージ4のボスだったロベイオンが中ボスとして再登場する。しかも新たに誘導機雷と浮遊機雷という武器を使って攻撃してくる。背景の伸縮する柱をうまくよけながらオプションウエポンで一気にケリを付けたい。



⇧ここでも地形が邪魔をする

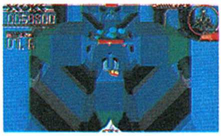


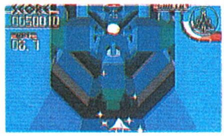
⇧タイミングを見て狭い場所を抜けていくしかない

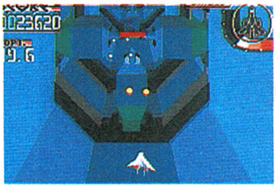


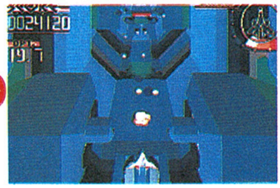
11 障壁が迫る

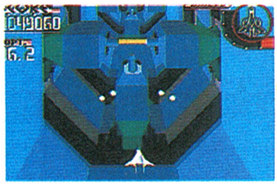
ボスの直前に道を塞ぐように現れるバリア。ここはファランクスを装備していれば特に問題はないが、ワイドやオートエイミングなどがメインウェポンに装備されているとバリアの破壊がかなりきわどい。オプションウェポンを併用して突破しよう。


⬆メインウェポンだけで突破


⬆オプションウェポンも使用


⬆ファランクスを使えばいかに固いバリアでさえも


⬆簡単に破壊することが可能。オプションウェポンはいらない


⬆弾の破壊力はあるが射程の短いワイドではどうだろうか



⬆残念ながら間にあわなかった。オプションウェポンを併用せよ

BOSS

要塞の中枢でシルフィードを待ち受けていたのは、要塞の心臓部であるメインコンピュータだった。

ここではボスらしい敵は登場しないがその分ザコが次から次へと自機めがけて飛来する。オートエイミングを装備していればわりと楽に戦えるが、ファラスという敵の存在がそれを妨げている。


⬆謎の4つ玉ファラス。落ち着いてよければそれほど危険な相手ではない

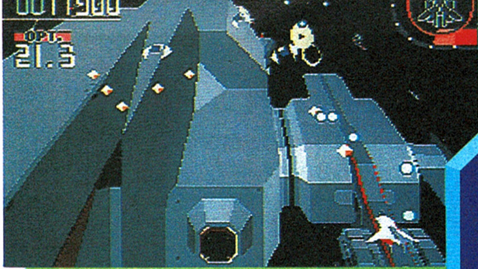

⬆次々とザコが現れる。オプションエネルギーをためられるぞ


⬆ファラスも破壊できるぞ

ファラスは画面内を回転しつつ反射するように移動していく。自機を狙うわけでもなく、弾を撃つわけでもないが体が大きいために近くにくると大きくよけなければならず、そのためにザコに体当たりされてしまうことが多くある。ファラス自体も耐久力はあるが、破壊することは可能。ちなみに、ファラスは4つの玉のうち1つを壊すと、すべて同時に消える。


⬆一定時間耐えれば爆発する

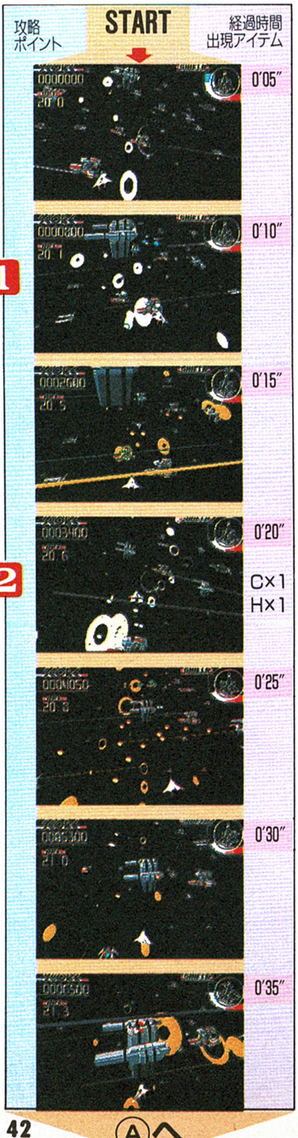
移動しながら弾を撃ちまくれば要塞が爆発してステージクリアだ。



大艦隊戦のド真ん中を強行突破！

ステージ8 大艦隊

戦艦からのレーザー攻撃などパターンを覚えないとやられる場所が多い学習ステージだ。



出現アイテム					
A	ボーナス1	2	F	シールドフル	—
B	ボーナス2	2	G	オプションエネルギーアップ	—
C	シールド1	2	H	デストロイ	1
D	シールド2	1	I	インビンシブル	—
E	シールド3	—			

300隻以上の艦隊が入り乱れる大バトル

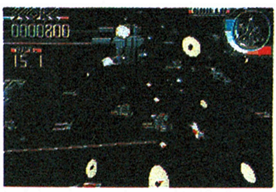
ステージ8はこのゲームの一大見せ場である大戦艦面だ。画面の奥で何百という戦艦が繰り広げる死闘はとてつもなく迫力がある。戦艦から発射されるレーザーと攻撃を受けて豪沈していく戦艦の爆発するさまが常に眼前で繰り広げられているのだ。

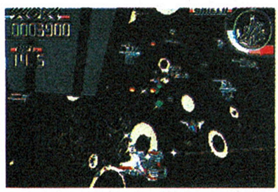
ここでは戦艦を使ったトラップ的なものがいくつかあるのでそれらに注意して進んでいくことにする。地球はもう目の前に迫っているぞ。気を抜かずに突破していこう。


◆怒涛の戦艦群の中をただ1機駆け抜ける鋼の閃光シルフィード

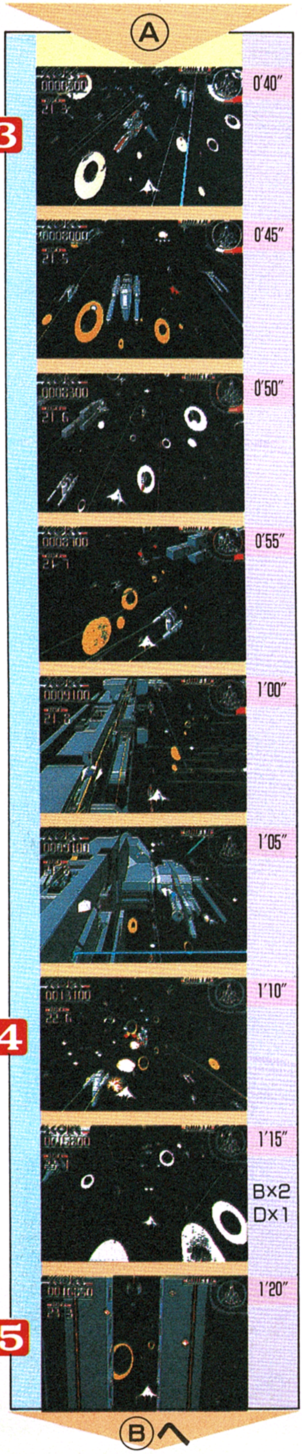
1 ザコにも注意

序盤からザムドやメサといった強敵が出現して攻撃をしかけてくる。こういった敵はなるべく出現と同時に倒すようにしたい。そのためにもここはオートエイミングをメインウェポンに装備しておけばかなりの敵を撃墜できる。


◆いきなりザムドが真横で炸裂。ザコキャラの波状攻撃は強い


◆いざとなったらオプションウェポンで迎撃してしまえ

Ⓐへ

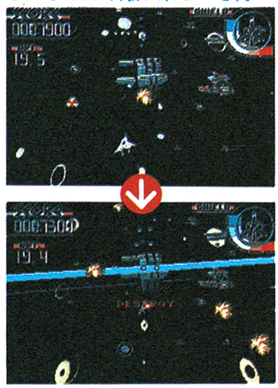


2 デストロイを活かせ

遠くにナイゼス級機動砲艦が見えるとアイテムキャリアが2つ飛んでくる。中身はシールド1とデストロイが入っている。

デストロイはその名の通り画面内にいる敵をすべて破壊してしまう強力なアイテムだ。できるだけ有効に使いたい。そこでこの場所で最も有効に使えるのは上下からザムドが出現するときだろう。自機を上下から挟み込むように出現するザムドをギリギリまで引きつければかなり一度に破壊できるぞ。

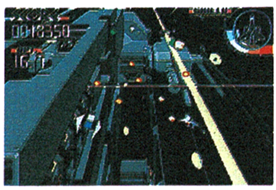
できるだけ敵が来るのを待つ



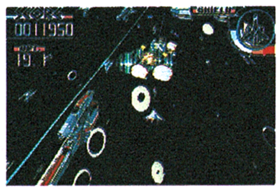
ここぞという場面で使え

3 カタい敵はオプションで

この場所ではメサやベノンといったやや耐久力の高い敵が数多く、しかも高速で飛来する。自機のメインウエポンがオートエイミングだと弾の威力が弱いため敵を破壊しきれない。そこでその非力さを補うためにオプションウエポンで援護してやろう。グラビトンかフォトンでことたりるはず。



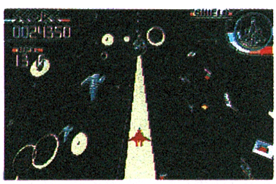
ガデルIIはさっさと倒したい



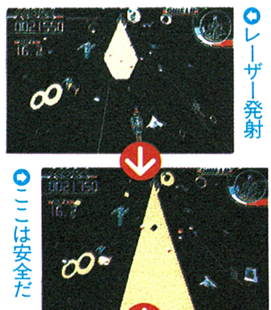
嫌な敵にはすぐに使用する

4 前方注意

変形戦艦セグノ・ジオの脇を通り抜けたあとに画面の中央にいつまでもいると、奥にいるレスターク級のレーザー砲撃の餌食となってしまう。画面の端で確実に回避しておこう。



気がついたときはもう遅い。物凄いスピードのレーザー

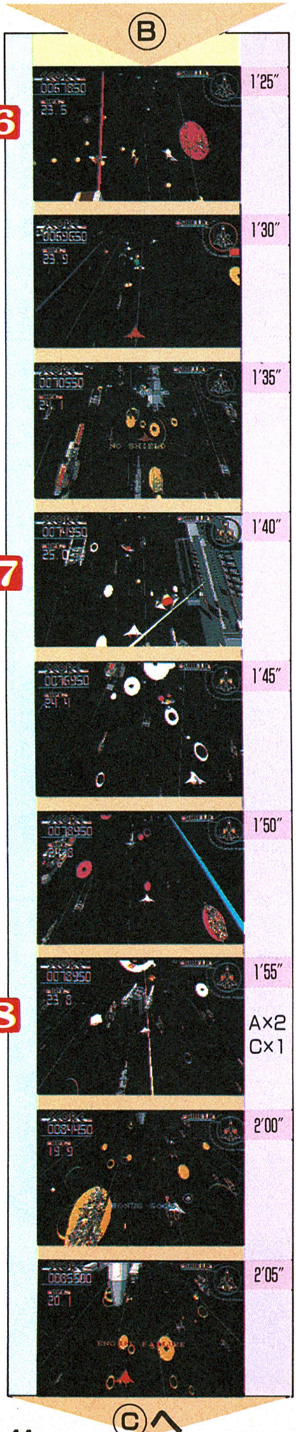


レーザー発射

ここは安全だ



ひと安心



6

7

8

5 戦艦降下

アイテムキャリアが3個出現すると同時に画面の上からゲーレス級高速戦艦が降下してくる。ここではさっきと逆で、画面の中央に位置していないと戦艦と接触してダメージを受けるぞ。



⇧ゲーレス級高速戦艦が急降下してくる。中心に移動せよ

6 ボーナスと2リペア

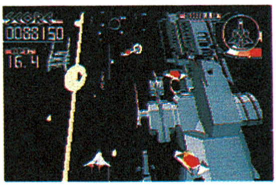
ゲーレス級高速戦艦が通り過ぎたあとでアイテムキャリアを破壊しよう。中にはこの激戦区では大変貴重なシールド2が入っている。さらなる敵との戦いに備えておくのだ。



⇧地獄で仏とはまさにこのこと。絶対に逃すことはできない

7 回転する敵

ゼガニンは画面の後方から出現して小さな円軌道を描いて移動する。同時に3発の弾を発射してくるが安全地帯があるのでそこに位置して攻撃すれば楽に倒すことが可能。一つ注意するのは自機の位置の常に反対から登場するということ。



⇧自機が左なら右から登場



⇧弾と弾の間に入って攻撃する

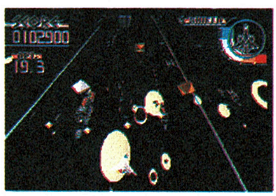
8 分裂する敵

アイテムキャリアが3つ前方に現れると同時に背後からザムドが忍びよる。うかつにシールド1を取りにいこうとすると横からザムドが炸裂してダメージを受けることになってしまう。

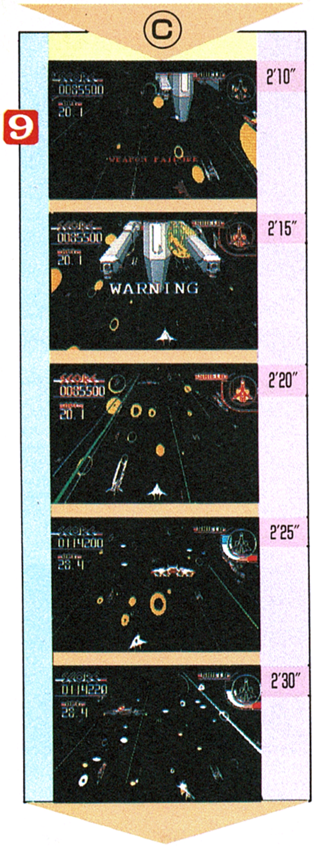
ここでも非常にオートエイミングが役に立つ。自機の後ろに出現したザムドでもたちまち照準を合わせて撃墜してくれる。ザムドが後ろからくるのはわかっているので、自機をやや前方に移動させてザムドを攻撃しやすい態勢を取ってやると、さらに楽に倒せるぞ。



⇧ザムドは移動スピードが速い

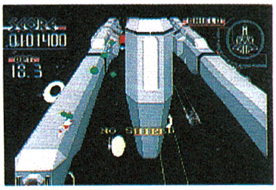


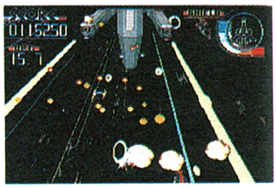
⇧こうなってしまうとお手上げ状態。出現と同時に倒したい

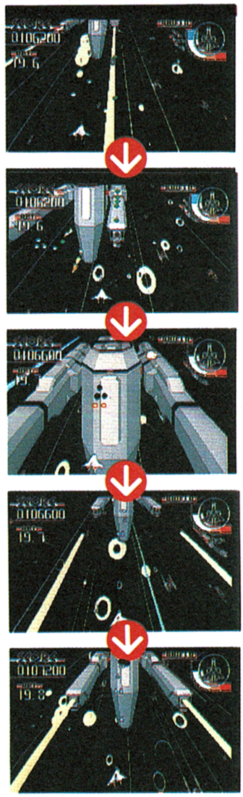


9 ザコの戦艦

目の前のナイゼス級機動砲艦が攻撃をかけてくる。発射するレーザーは全部で5発。2発目を撃ったあと前方に突っ込んでくるので画面中央でよける。残りの3発は基本的には画面の中央で左右によけていれば無理なくかわせる。5発目を撃ったあと、味方の砲撃で破壊されるぞ。


突っ込んできた戦艦に接触！


戦艦だけに気を取られると、周りのザコにやられるぞ


レーザーの2発目を撃ったあと手前に突っ込んでくるのに注意しよう

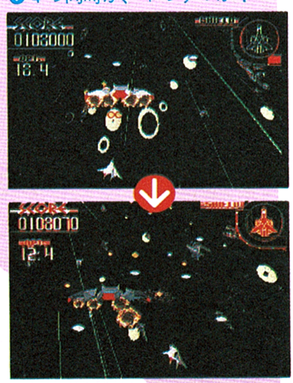
BOSS

ステージ8のボスはステージ5のボスと同じゼルディスだ。だが、このステージのゼルディスの方がリングレーザーを一緒に発射して攻撃してくるだけステージ5に登場したものよりもパワーアップしている。

火炎弾のおかげで正面からの攻撃でダメージを与えづらく、またリングレーザーのせいでオートエイミングもボス本体よりもリングレーザーを追尾しがちだ。基本的には火炎弾を発射したあとを狙うことになる。このときに攻撃系のオプションウェポンがあればありったけぶち込んでしまおう。いちばんよいオプションウェポンは火炎弾越しに攻撃できるグラビトンだ。多少ボスに接近しなくてはならないのが玉に傷だが、その効果はかなり高い。反対にアンチマターはボスの火炎弾に防がれやすい。

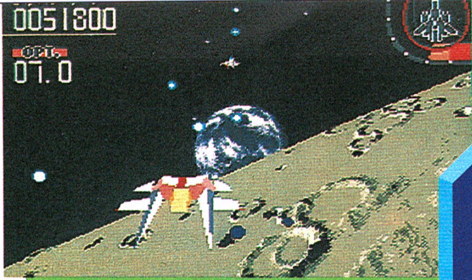

飛んでくる火炎弾は速いぞ


グラビトンは有効な武器だ


4つ同時か、1つずつか？

片方ずつだった

ステージ徹底攻略編



地球への最後の関門・月面

ステージ9 月面

目の前に迫った地球を前に反乱軍の必死の抵抗が続く。強力な敵ラゼルⅡにはかなり手を焼く。

ステージ9の舞台は月面。いよいよ地球に近づいてきたわけだ。敵の攻撃も前にもまして熾烈なものになってくる。前のステージ8で苦戦してシールドの量が少ないと、ゲームオーバーになることもありうる。

出現アイテム					
A	ボーナス1	—	F	シールドフル	—
B	ボーナス2	1	G	オプションエネルギーアップ	—
C	シールド1	1	H	デストロイ	—
D	シールド2	1	I	インビンシブル	—
E	シールド3	—			

ザコ敵の攻撃が激しいステージ

このステージではとにかくザコクラスの敵が強い。ボスや中ボスも当然強いのだが、それにもまして普通の敵が強い。敵1種類だけならそれほど強くはないのだが、他の敵とコンビネーションを組むとその強さが2倍にも3倍にも増加してしまう。とにかく慎重に進まないと、あっという間にシールドを剝がされてしまうのだ。しかもシールドを回復させるアイテムがほとんど出現しないのでその結果ますます難易度を高める結果となっている。攻めるポイントと守るポイントをきちんと区別して戦わなければこのステージをクリアするのは難しいぞ。オプションウェポンも何を装備するかで戦略が変わってくるので慎重に選ぼう。



月面の静寂を打ち破り、青い地球を目指して全力で戦え！

広域弾&加速弾

このステージを通しての強敵であるラゼルII。扇状に広がる通常弾とその中心から加速弾を発射して攻撃してくる。広がる通常弾はグラビトンで消して活路を開こう。



とにかく弾がよけにくいラゼルIIの攻撃。この面最強の敵だ

誘導弾を撃つ中ボス

中ボスとして出現するメルギウスは大口径の誘導ビームを発射して攻撃してくる。誘導自体は甘いがビームそのものが大きいのでダメージを受けやすい。メルギウスの周りを回るようにして倒そう。



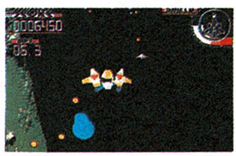
メルギウスは誘導弾以外はたいして怖くない敵なんだけどね



誘導弾がきた



後方に回れ



誘導弾回避

貴重な2リペア

メルギウスを突破したあとラゼルIIの猛攻を潜り抜けなければアイテムキャリアは出てこない。このステージ最初のアイテムキャリアにはシールド2が入っている。余程やりこんでいてもここまでノーダメージなんてことは滅多にない。ザコに注意して確実に取ろう。



✪このステージではとても貴重な存在に思えるシールド2

誘導ミサイルをよける

シールドを回復させたと、一息ついているとすぐにまたラゼルIIが出現してくる。しかもこんどはヴィダーと一緒に出現するのだ。ヴィダーが下に来るまでに破壊できないと2発の誘導ミサイルを残されてしまう。これをかわすため前へでると今度はラゼルIIの餌食というわけで、まさに四面楚歌状態。この状況を打破するにはとにかく最初にヴィダーを確実に撃破すること。それこそオプションウェポンを使ってでも確実に息の根を止めておこう。それだけでかなりこの場面を安全に抜けることができるようになる。もしダメージを受けてしまったら無敵時間中にヴィダーミサイルを体当たりで破壊して得点を稼ぐのも手だ。



✪ヴィダーにバックを取られた。ヴィダーミサイルがくるぞ



✪引きつけてサッと移動すればなんてことはない

ばらまき弾

画面上部から飛来するゼムドは自機の直前で破裂して、扇状に通常弾をばらまいてくれる敵。一度弾を出されると自機の移動範囲がとても狭い範囲に限られてしまうので、これもヴィダー同様に出現と同時に倒すような気持ちで戦おう。ラゼルIIのときのように目の前で爆発されたときはグラビトンで弾を消すことができるので、装備していた場合はぜひ有効に使いたい。



✪こんなに広がったら大変

✪ミサイルが





✪大破裂した

BOSS

このステージで登場するボスはグレニウス。ステージ6では左右にレーザーを撃つビットを付けて登場したが、今回は単体で出現する。ビットがない分スクエアレーザーという新しい武器を装備して攻撃してくる。このスクエアレーザーは手前にくればくるほど拡大して当たり判定が大きくなる。だが、このレーザーを発射しているときは動けないので攻撃のチャンスでもあるのだ。オートエイミングを装備している場合はこのときに後ろに回り込んでダメージを与えられる。それ以外の武器の場合はワイドなら横から、フォワードとファランクスならメインウエポンよりもオプションウエポンを使ってダメージを与えていけば、意外と楽に倒せる。



✪広がるスクエアレーザー



✪発射中を狙えば楽に倒せる



✪はっきりいってかなり弱い



地球の上空を飛び、衛星軌道へ

ステージ10 地球上

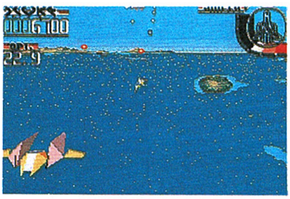
地球では中ボスが3体も連続で登場してくる。このステージのボスを倒せば最終面に突入だ！

いよいよ母なる星、地球までやってきた。ザカリテに乗っ取られたグレイゾン・システムは地球の衛星軌道上に待ち構えている。だが、そこまで行くには地球の大気の下にいる中ボスたちを撃破しなくてはならない。

出現アイテム					
A	ボーナス1	2	F	シールドフル	—
B	ボーナス2	1	G	オプションエネルギーアップ	1
C	シールド1	1	H	デストロイ	1
D	シールド2	1	I	インビンシブル	—
E	シールド3	—			

ボスが4種類も登場する!!

このステージは中ボスが3体も連続で登場する。ここでの戦いで息つぎしてしまうと、最後のボスとの戦いまで体が持たない。ダメージは最小限に抑えて進まなければならない。オプションウェポンの使いどころが勝負の分かれ目だ。最後のボスまでたどりつけるかな？



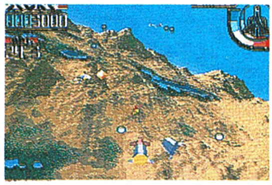
⇧青い地球についに到着したぞ



⇧この美しい母なる大地を汚す反乱軍を徹底的に排除するのだ

バックミサイル

自機の後方からブースター付きで登場するティーグ。両方一緒に破壊すると500点だが、別個に破壊すると1000点入るぞ。



⇧背後からスピードの速い通常弾を2発撃ってくる

中ボス・ゲルディ

3体連続の中ボス攻勢、先陣を切って現れるのはゲルディだ。攻撃方法はステージ2のボス・オレウスと同じく矢じりのような弾を自機の左右から発射してくる。ただ、ゲルディの場合は同時に通常弾もかなりの数撃ってくるので、オレウスよりも多少難易度が上がっている。

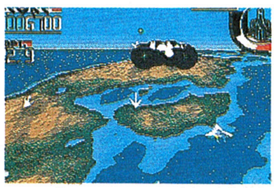
攻略もオレウスと同じで弾の合間を縫って攻撃していけば大丈夫。今回は前に戦ったときよりも強力な武器を装備していることは確かなのでファランクスあたりをメインウェポンにしていれば、かなりあっさりと倒すことが可能だ。ノーダメージで倒して次の中ボスに備えよう。



⇦ゲルディ登場



⇨接近戦で勝負



⇧オプションウェポンで一気にケリをつけてしまえ

中ボス・バイゼル

バイゼルは自機のまわりにビットを回転させてレーザー攻撃してくる。ダメージ覚悟の体当たりでビットを破壊して倒せ。



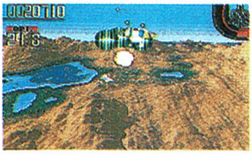
体当たり敢行

中ボス・ベルニオン

最後の中ボスはベルニオン。通常弾とリングレーザーをばらまいて攻撃してくる。リングレーザーは破壊できるので気にすることはない。ちなみに点数は1つにつき10点。通常弾だけに注意して接近してガンガン威力のある弾を叩き込もう。中ボス攻勢の最後を飾るにはかなり弱い部類に入るぞ。



近づいて撃つ



余裕で倒せる

BOSS

このステージのボス・メルギオンはゼルディスと同じ火炎弾を使って攻撃してくる。火炎弾のパターンは同じだが、通常弾がゼルディスのときより速くなっているのに注意したい。攻略法は火炎弾を発射したときに弾を撃ち込むというゼルディスのものがそのまま使える。



火炎弾のパターンは同じ



火炎弾を撃った直後がダメージを与えやすい。速攻で狙え



オートエイミングなら、後方からの攻撃でダメージを与えよう



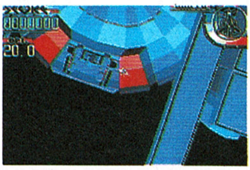
背景はグレイゾン・システム

そして、最終11ステージに向かう…

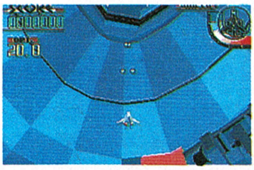
最後の戦場、衛星軌道上のグレイゾン・システムへやってきたシルフィード及び銀河連邦軍。地球の管理権を取り戻すべくザカリテとの最終決戦が始まる。巨大な要塞と化したグレイゾンシステムを内側から叩くのだ!

グレイゾンへ突入

グレイゾン・システム上部排熱用ダクトから内部へと侵入するシルフィード。中はまるで入り組んだ迷路のようになっている。最終防衛ラインだけあって敵の攻撃も半端じゃない。次から次へと多彩なトラップと強力な敵を送り出してくる。こちらも今までの技術を総動員してなんとしても中心部までたどりつかなければならない。はたしてそこには何が待っているのか?



いよいよ決戦

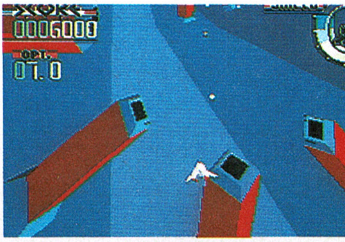


突入開始だ

最後の敵の姿は…

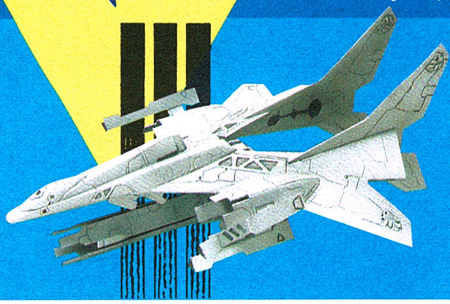
パソコン版の『シルフィード』では最後に最強の敵、グロアールが待っていた。このMEGA−CD版にはどんな敵が登場するのか。それはぜひ自分たちの目で確認して欲しい。ド肝を抜くスゴイ奴が待っているぞ。

いったいどんな敵が待つのか?



ATTACK

開発者に聞く 攻略のまとめ



最後に実際に『SILPHEED』の制作に携わってきた方々に、メッセージを頂いた。作っている立場のお2人も、本当にシューティングが好きな方なので、攻略ポイントについてもいろいろとお話をうかがうことができた。

開発に携わる方の生の声

お話をうかがったのは総合プロデュース担当の宮路さんと、プログラマーの浜田さん。宮路さんは、パソコン版のシルフィードのときから制作に当たっている人だ。浜田さんには、推奨オプションも選んでいただいた。



⇧この開発室から『SILPHEED』が誕生したのだ

どんなゲーム

――どういったゲームを目指しているんですか。

宮路　武氏(以下、宮)「うちとしてはこういうことを考えてるんですよ。戦略性を重視したシューティングゲームにしようと。そういったゲームを目指しています。

ゲームが苦手な人でも攻略法を考えながらいろいろトライすることで簡単になる。上手い人は何も考えずにそのまま突き進めば解けるゲームですね」

第二開発部　部長 **宮路　武氏**	第二開発部 **浜田　憲一氏**
	

開発の苦労は

――最初MEGA－CDで出すと決まったのはいつ頃ですか。

宮「3年ぐらい前から予定には入っていました。実際の開発は1年前ぐらいからです」

――調整では何に一番時間がかかりましたか。

浜田憲一氏(以下、浜)「敵のアナログ的な動きを前面に押し出しているところですか。小数点以下の計算をやりながら敵が加減速しているといった数値的な問題ですね。

背景に関して言えば、キャラクタがオーバーすると、画面の下にごちゃごちゃとキャラ化けするのを最終段階で直したりするのが結構大変でした」



⇦これは、MEGA-CD版の父に当たる、パソコン版のパッケージ

こう遊んでほしい

――こう遊んでほしい、という希望はありますか。

浜「スコアを取るゲームですから、やっぱりスコアアタックに尽きますね」

――家庭用ゲーム機では珍しいですからね。

宮「業務用にもないですね。いまシューティングゲームは1系統しかないですから。自分が大火力をもっていて、左右に移動しながら敵をなぎ払うゲーム。むかしはそんなことはなかったんですけれどね」



なにはともあれ、ハイスコア

ハードでしびれろ

――ハードレベルはほんとうにアイテムが出ないんですか。

宮「ええ、出ません(笑)。弾の数とかはまったく同じで、アイテムが出ないだけです」

――点数が取れなくないですか、ボーナスアイテムがないと。

宮「ハードってのは自分が1ダメージでも食らうとまずいわけですよね。ですから、ステージ1からそういうシビレたよけを楽しみたい人のためのモードなんです。

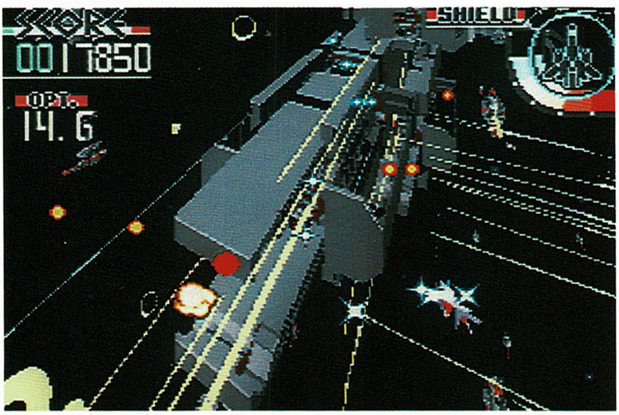
よけと、さらに点数稼がないと、あとできついですから、ぎりぎりの攻撃をやりたいひとはこれをやるんです」

敵の多発地帯がある

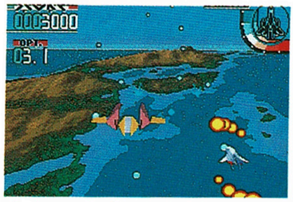
――敵を倒して得る点数や、アイテムのボーナスの点数はランダムなんですか。

宮「いえ、そんなことはありません。決まっています。点数関係で不確定といえば、特定の場所に限って、敵を早く撃ち落とすと、次の敵がどんどん出てくるところがあるんですね。

高得点を稼ごうとした場合、そういった場所ではオプションウェポンを使おうが何しようが、とにかく連射して、どんどん敵を撃墜するんですよ。そのエリアを見切ればスコアが上がりますよ」



これだけのキャラクタが高速で動くのは、大変な作業なのだ



ボスは逃げる前に倒せ

最高76150点

――ステージ1で50000点、ステージ2で100000点取らないときついですね。

宮「取れますよ(笑)。だいたい1面で悪くても65000点以上で、良ければ76000点ぐらいは取れます」

――76000点！

宮「76150点ですか、最高。これを出したとき、テストプレイヤーは電卓を横に持ってるんですよ。それでトップとの差を計算して、自分があと、ここで敵を2～3匹倒さなきゃいけないとか計算して、徐々に記録更新するんですね」

――なにか凄い賞品でもあったんでしょうか。

宮「何もないです(笑)」

続編はあるのか？

――続編はどうですか。買った人は期待すると思うのですが。

宮「あるとしても、違うものになるのではないでしょうか。ポリゴンを使って、シューティングでも。ハードがMEGA-CDである限り、『SILPHEED』という名前では変わりようがないんですよ。

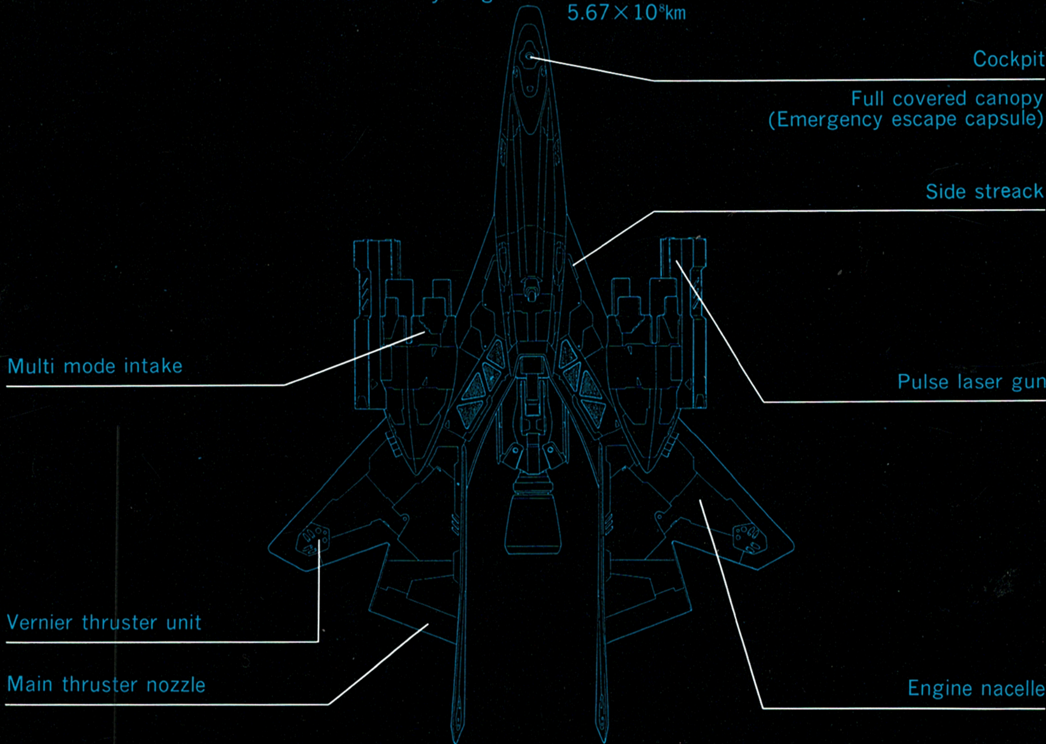
背景が変わっただけではユーザーの方が納得できないと思うんで、違った物になるしかないですね。たぶん作ると思うんですけど。クエスチョンですね」

ATTACK SPECIAL

SILPHEED
シルフィード ATTACK GUIDE

SPECIFICATION
SA−77 "SILPHEED"

Max wingspan	20.16m
Wing area	112.48m²
Length	28.08m
Height	11.16m
Crew	1
Gross weight	59300kg
Empty weight	32050kg
Combat weight	48500kg
Max mission maneuverbility renge	3.78AU 5.67×10^8km



メガドライブFAN
9月号特別付録